öS 48 · sfr 6,10 · Lire 8.700 · hfl 7,20 · bfr 144
Ptas 750 · FF 27,50 · Dr 1.500 · SIT 1.020

Nr. 10 Oktober 2001 DM 5,90

BRAVO

SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

CD-ROM im Heft

Nur 5,90 DM

Mit 6 Spielen:

Plus:

Vollversion

Vollversion

- Der Planer
- Ablaze
- Rollerball
- Super Methane Brothers

DEMOS
- Aliens vs. Predator 2
- Project Eden

VIDEOS

1 Million Punkte bei
- Tony Hawk's 2
- Devil May Cry
- Commandos 2
- The Italian Job
- World Rally Championship

PATCHES
- Black & White
- Max Payne

SPECIALS

Neue Levels für
- Tomb Raider 5

INTERNET
- GetRight 4.50

HANDY
- Exklusive Logos & Klingeltöne

PS-Gamer.bmp

und vieles mehr!

Workshop: Bau Dein eigenes Gesicht in „Die Sims"

Zerfetz das Netz des Bösen!

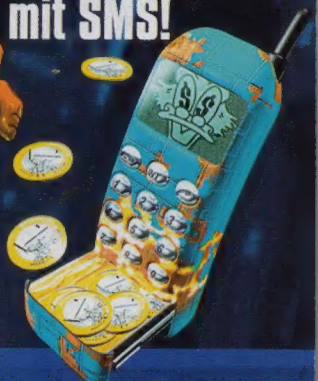
Spider-Man 2

Commandos 2

Für starke Spieler

Handy

Cool: Geld verdienen mit SMS!



4 394316 205904 10

DER KULT-FILMHIT DER 60ER JAHRE

The Italian Job

Gewinn mit Deiner Kiste. Oder ende in einer.

Millionen im Kofferraum, Mafiosi im Rücken – da ist Bleifuß angesagt! Am Steuer legendärer **Schlitten** wie Aston Martin DB4, Jaguar E-Type oder Austin Mini Cooper sammelst Du Deine Gang ein, schnappst Dir das **Gold** und kickst die Carabinieri von der Straße. Quer durch London, Turin und über die Alpen wie beim gleichnamigen Kult-Film der 60er Jahre. Ein **Action-Racer**, der zum Besten gehört, was für die PS 1 entwickelt wurde und spielerisch sogar PS 2-Games abhängt.

www.sci.co.uk

The Italian Job Software © 2001 SCi (Sales Curve Interactive) Limited. The Italian Job © 2001 Paramount Pictures. Mini and the Mini logo are trademarks of BMW AG and are used under license by SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. © 2001 BMW AG All Rights Reserved. Published by SCi Ltd. Developed by PixeLogic.

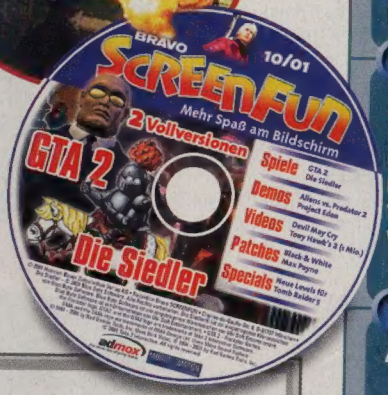
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

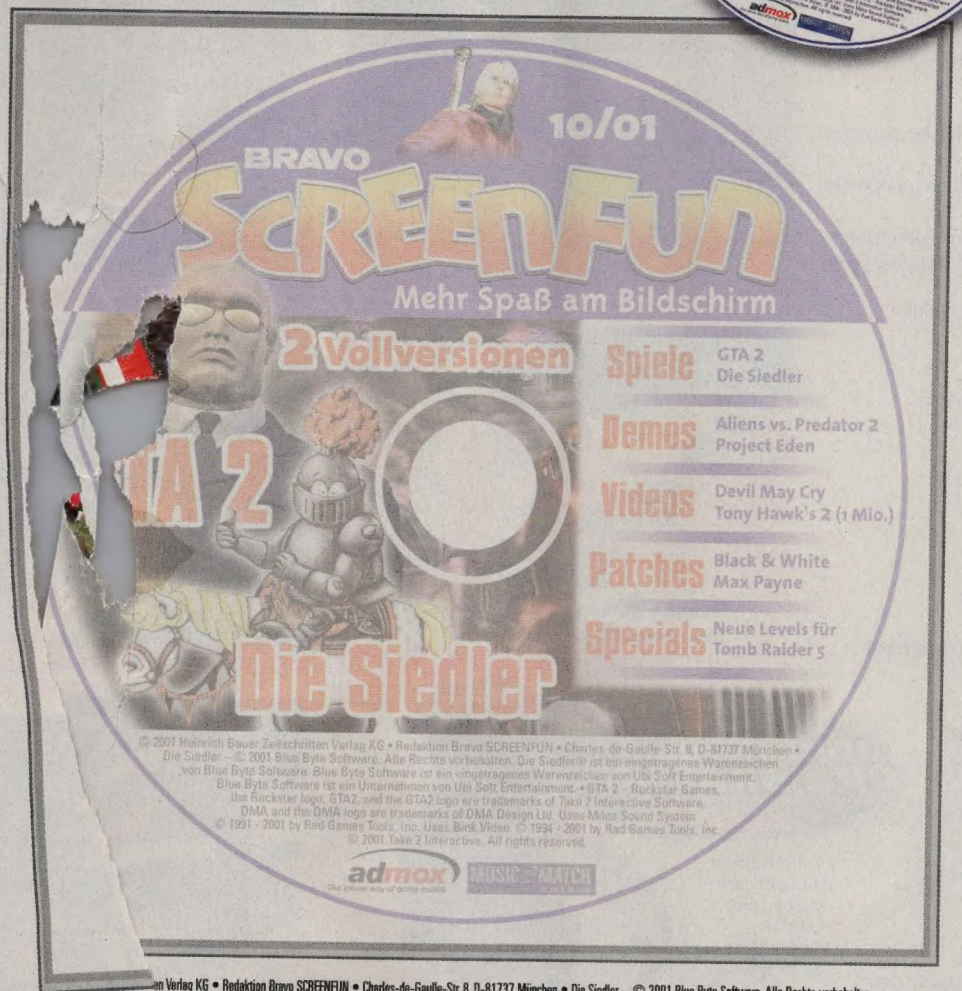
BRAVO SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

GTA 2 und Die Siedler PC-Vollversionen

Auf der SCREENFUN-CD findest Du neben den Vollversionen von „GTA 2“ und „Die Siedler“ auch andere Spiele sowie Demos, Videos, Patches, Erweiterungen, Websoftware und Programme zum Handy-Styling.





© 2001 Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG • Redaktion Bravo SCREENFUN • Charles-de-Gaulle-Str. 8, D-81737 München • Die Siedler – © 2001 Blue Byte Software. Alle Rechte vorbehalten. Die Siedler® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ubi Soft Entertainment. Blue Byte Software ist ein eingetragenes Warenzeichen von Blue Byte Software. Blue Byte Software ist ein Unternehmen von Ubi Soft Entertainment. • GTA 2 – Rockstar Games, the Rockstar logo, GTA2, and the GTA2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. DMA and the DMA logo are trademarks of DMA Design Ltd. Uses Miles Sound System © 1991 - 2001 by Rad Games Tools, Inc. Uses Bink Video. © 1994 - 2001 by Rad Games Tools, Inc. © 2001 Take 2 Interactive. All rights reserved.

CD-Inhalt

Eine ausführliche Beschreibung aller Programme gibt's ab Seite 6.

SPIELE

- GTA 2
- Die Siedler
- Der Planer
- Ablaze
- Rollerball
- Super Methane Brothers

DEMOS

- Aliens vs. Predator 2
- Project Eden

VIDEOS

- 1.000.000 Punkte bei Tony Hawk's 2 schaffen
- Commandos 2
- Devil May Cry
- The Italian Job
- World Rally Championship

PATCHES

- Age of Empires II – The Conquerors
- Black & White
- Cossacks: European Wars
- Die Siedler IV
- Die Völker II
- Max Payne
- Tropico
- X-Tension

HANDY

- Coole Logos und Klingeltöne
- GSM Tools
- Logo Manager
- Phone Editor Pro 2000

INTERNET

- Bookwatcher
- GetRight 4.50
- Online Optimizer
- WinZip 8.0

SPECIALS

- Acrobat Reader 5.0
- AntiVir – Personal Ed.
- code37
- Die Siedler IV: 13 Karten
- DirectX 8.0
- MusicMatch Jukebox
- Stadtplan-Editor für Der Planer 3
- Tomb Raider 5: Neue Levels
- Tropico: Neues Szenario
- Windows Media Player

...en Verlag KG • Redaktion Bravo SCREENFUN • Charles-de-Gaulle-Str. 8, D-81737 München • Die Siedler – © 2001 Blue Byte Software. Alle Rechte vorbehalten. ...Warenzeichen von Blue Byte Software. Blue Byte Software ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ubi Soft Entertainment. Blue Byte Software ist ein Unternehmen von Ubi Soft Entertainment. • GTA 2 – Rockstar Games, the Rockstar logo, GTA2, and the GTA2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. DMA and the DMA logo are trademarks of DMA Design Ltd. Uses Miles Sound System © 2001 by Rad Games Tools, Inc. Uses Bink Video. © 1994 - 2001 by Rad Games Tools, Inc. © 2001 Take 2 Interactive. All rights reserved.

Spiele ...und mehr

Spiele und mehr – das gilt nicht nur fürs Heft, sondern auch für die prallvolle SCREENFUN-CD!

6 Das alles findest Du auf der CD!
Spiele-Vollversionen und -Demos, spannende Videos, nützliche Programme und Patches, Handy-Logos & Klingeltöne, neue „Tomb Raider V"-Levels u.v.m....

ANGESPIELT

Die besten Spiele und die spannendsten Neuigkeiten rund um die Spielemesse ECTS

12 Die PC-Highlights der ECTS
Der Knaller der Messe: Blizzards Online-Rollenspiel „World of Warcraft" und weitere Hit-Kandidaten der größten europäischen Hersteller

14 Kampf der Konsolen
Im Vergleich: Die Next-Generation-Konsolen von Sony, Microsoft und Nintendo sowie neue Spiele dafür

16 PS- und DC-Neuheiten
Was nicht in London auf der ECTS war, gab's auf der IFA in Berlin: Spielenews für die Klassiker-Konsolen

18 Tony Hawk's Pro Skater 3
Das wird unglaublich gut – und cool wie eh und je

21 Zoo Tycoon
Gib dem Affen Zucker: Werde reich als Tierpark-Direktor

22 Soul Reaver 2
Rächer Raziel mit knalliger Optik und Kampf-Tuning

23 Düsteres Vampir-Drama und Vollgas-Spaß
Blood Omen 2, Burnout
& wichtige Spiele-Erscheinungstermine

CHARTS

30 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK *Alle Spiele alphabetisch*

32 So bewertet BRAVO SCREENFUN
55 Catan: Das Kartenspiel
34 Commandos 2
50 Dave Mirra Freestyle BMX 2
53 Goofy's Fun House
51 MX 2002 featuring Ricky Carmichael
42 Paper Mario
54 Project Eden
38 Spider-Man 2 – Enter: Electro
48 Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars
46 The Italian Job
41 TIF: This is Football 2002
53 Tim & Struppi's Abenteuerreisen
51 Tony Hawk's Pro Skater 2
44 Wiggles
52 X-Men: Mutant Academy 2
56 Spiele für Game Boy Advance & GBC
58 Weitere Spiele & Umsetzungen
60 Gut & billig Spiele-Klassiker für wenig Geld

Rund um die ECTS: Der große Überblick über die neuen Hit-Kandidaten. Mit Konsolen-Vergleich. Ab Seite 12

Üppig: Blizzards Online-Rollenspiel: „World of Warcraft"

Riesig: Nintendos Gamecube-Reißer: „Star Fox Adventures"

Kernig: James-Bond-Shooter von EA: „Agent under Fire"

SPIDER-MAN 2 – ENTER: ELECTRO S. 38

WIGGLES S. 44

PAPER MARIO S. 42

THE ITALIAN JOB S. 46

Hoch das Board und runter das Becken: „Tony Hawk's Pro Skater 3" rollt an! Ab Seite 18

TONY HAWK'S PRO S... S. 18

COMMANDOS 2

„Commandos 2": Die Profis schleichen sich an. Neue Spezialisten und Spezialitäten. Top-Action! Ab Seite 34

Vielfältige Missionen – vom heißen Dschungel bis ins vereiste Norwegen

DURCHGESPIELT: GRAN TURISMO 3 – A-SPEC S. 74

VERGLEICHSTEST: DIGITALKAMERAS S. 100

WORKSHOP: DU ALS SPIELFIGUR IN „DIE SIMS" S. 110

CASH FÜR SMS: SO VERDIENST DU GELD S. 114

SPASSBRINGER VON DER IFA S. 118

TV: NEUE FOLGEN VON „SOUTH PARK" UND CO. S. 134

TRIX

Blondinenwitze? Nicht bei den Amazonen!

64 **Die Völker II**
Komplettlösung (Teil 2)
68 **Cheats für PC-Spiele**
70 **Sheep, Dog'n'Wolf**
Komplettlösung
74 **Gran Turismo 3 – A-spec**
Durchgespielt (Teil 2): Die optimalen Einstellungen
80 **Cheats für Playstation-Spiele**
82 **Cheats für Playstation-2-Spiele**
84 **Bomberman Tournament**
Durchgespielt: Zehn Profi-Tipps für alle Systeme
86 **Cheats für GBA- und GBC-Spiele**
92 **GTA 2 – Spiel auf der CD im Heft!**
Tipps und erste Lösungswege für den Gangsta-Hit
96 **Die Siedler – Spiel auf der CD im Heft!**
Strategische Tipps für den witzigen Wuselklassiker

HARDWARE

99 **Know-how**
Die wichtigsten Funktionen einer Digitalkamera
100 **Im Vergleichstest: Digitalkameras**
Sechs Geräte für Drauflosknipser und Einstellfans
106 **Bilder unter Druck**
So bringst Du Deine Digitalfotos prima aufs Papier
108 **Schnäppchenliste**
Gute und günstige Hardware für PC und Konsolen

SOFTWARE

110 **Mittendrin statt nur dabei: Du als Sim**
Mit der Software „code37" wirst Du Held in „Die Sims"

HANDY

114 **Cash für SMS**
Lass Dir Werbung aufs Handy schicken und kassiere!
117 **Handy-News**
Das Motorola T192, Handyspiele, SMS-Comics & -Flirts

SPECIAL

118 **Die IFA-Spaßbringer**
Die heißesten Neuheiten der Berliner Messe IFA rund um Handys, MP3, Home-Audio, Video und DVD

INTERNET

122 **Browser Babes auf die Menüleiste!**
So peppst Du Netscape und Internet Explorer auf
124 **Surftipps und Eure Internet-Charts**

KINO/TV

126 **The Fast and The Furious**
Schnell, kriminell, spektakulär: Autorennen in L.A.
128 **American Pie 2**
Kriegen Jim & Co. den Hormonstau jetzt gebacken?
130 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**
132 **Topaktuell auf Video & DVD**
134 **Glotzen-Alarm: Serien-Highlights nonstop**
South Park, Medicopter 117, The Crow & Newcomer
136 **TV-Highlights** im September/Oktober

RUBRIKEN

26 **News** Infos und Trends in aller Kürze
140 **Fun** Witze, Rätsel, Comics
142 **Leserbriefe & SCREENFUN-Service**
145 **Vorschau & Impressum**
146 **Gewinne satt:**
Der SCREENFUN-Jackpot

Das alles findest Du auf der CD!

Fast alles, was Dein Herz begehrt, wird auf der Scheibe Dir beschert: Die SCREENFUN-CD ist randvoll mit Spielen und wertvollen Utensilien!

Videos brauchst Du nicht installieren, sie lassen sich direkt von der CD aus ansehen

So funktioniert's

Die SCREENFUN-CD startet von selbst. Man muss sie nur ins CD-ROM-Laufwerk des PC legen und etwas Geduld haben. **Systemanforderungen: PC ab Pentium 90, Windows 95/98/00/ME, Soundkarte, Grafikauflösung mindestens 640 x 480 Pixel.** Die Menüoberfläche erscheint nach einigen Sekunden. Ansonsten doppelklicke auf das Desktop-Icon „Arbeitsplatz". Im daraufhin erscheinenden Fenster klickst Du doppelt auf das Symbol mit dem Titel „SCREENFUN 10-01".

Das Menü bietet komfortablen Zugang zum gesamten Angebot auf der CD. Ein Klick auf den Button „Installieren" kopiert die ausgewählte Software auf die PC-Festplatte. Der Schalter mit der Bezeichnung „Weblink" verbindet Dich direkt mit der offiziellen Homepage des angewählten Programms oder der Seite des Herstellers – vorausgesetzt, Du hast eine Internetanbindung.

HINWEIS: Fast alle neuen Spiele benötigen die aktuelle Version von DirectX. Installiere darum zuerst „DirectX 8.0" aus der Rubrik „Specials" von der CD.

Knuffig: der erste „Siedler"-Ritter

GTA 2

VOLLVERSION

USK 16

Nicht selten jagst Du durch die engsten Gassen und versuchst, die halbe Polizei der Stadt abzuschütteln

Klein, aber oho: Dieser Käfer ist sehr wendig

DAS solltest Du nach Möglichkeit vermeiden

In jedem steckt doch ein böser Bube, der gern mal auf den Putz hauen würde, ohne gleich hinter schwedische Gardinen zu wandern. „GTA 2" ist die beste Methode, seinen durchgeknallten Fantasien freien Lauf zu lassen.

Du schlüpfst in die Rolle eines Kleinganoven und verfolgst das Ziel, der meistgesuchte Bösewicht in der Stadt zu werden – oder hast einfach nur Spaß! Du kannst Aufträge verschiedener Gangs annehmen und Dir mit krummen Dingern eine goldene Nase verdienen. Den notwendigen fahrbaren Untersatz wählst Du bei jedem Auftrag nach eigenem Ermessen. Hauptsache, die Karre ist schnell genug, um der Polizei, dem FBI und knallharten Kopfgeldjägern zu entkommen. Bist Du richtig gut, kannst Du sogar die Gangsterbanden gegeneinander ausspielen.

Spannende Verfolgungsjagden und Ballergefechte gibt's garantiert. **Wertvolle Tipps zum Spiel findest Du in diesem Heft ab Seite 92.**

Hersteller:	DMA Design/Take 2
Umfang:	Riesige virtuelle Stadt, über 30 Vehikel mit unterschiedlichem Fahrverhalten, verschiedene Auftraggeber
Steuerung:	Tastatur und/oder Joypad
Sprache:	Komplett Deutsch
Systemanforderungen:	Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95/98/ME, 3D-Karte, 75 MB HD
Handbuch:	„Acrobat Reader" installieren

Text: Timo Koch · Foto: Cinetext (1)

Die Siedler

VOLLVERSION

Siedeln, produzieren, kämpfen, zusehen: Das alles kannst Du schon im ersten Teil der „Siedler"-Reihe

Der Bauer benötigt Platz für seine Felder

Mit oder gegen einen Freund am Splitscreen

Den Vorreiter aller Wuselspiele findest Du auf der SCREENFUN-CD. „Die Siedler" waren in ihrer Erstveröffentlichung bereits ungeheuer komplex, liebevoll animiert und sind noch heute detailreicher als viele neue Games. Außerdem wartet der Klassiker mit Spieloptionen auf, die zum Enttäuschen vieler Fans in den Nachfolgern wegrationalisiert wurden. Übrigens: Im Menü „Extra Option" lässt sich sogar schon hoch auflösende SVGA-Grafik einstellen.

Beachte: „Die Siedler" wurde ursprünglich für MS-DOS programmiert. Daher müssen Soundkarte und -einstellungen nach der Installation per Hand ausgewählt werden. Ziehe hierzu die Anleitung Deiner Soundkarte zu Rate. Du hörst nur dann Musik, wenn alle Angaben korrekt sind. Starte das Spiel über den „Windows Explorer" aus dem Ordner, in den Du es installiert hast. Und zwar durch einen Doppelklick auf „Siedler" bzw. „Siedler.bat". **Tipps zum Spiel gibt's ab Seite 96.**

Hersteller:	Blue Byte/Ubi Soft
Umfang:	6 Trainingslevels, 30 Missionen, Kartengenerator, 8 Kartengrößen, Zweispieler-Modus, 20 Berufe
Steuerung:	Maus
Sprache:	Komplett Deutsch
Systemanf.:	386-er, 4 MB RAM, 5 MB HD
Handbuch:	Zum Betrachten „Acrobat Reader" aus Rubrik „Specials" installieren

SPIELE

Der Planer

Alle Fäden liegen in Deiner Hand...

...also: Mach was aus der Firma!

Die Wirtschaftssimulation „Der Planer" macht Dich zum Geschäftsführer einer Spedition. Du kannst den Fuhrpark erweitern, das Unternehmen ausbauen, in der Branche etablieren und musst Dich sogar um Dein Privatleben kümmern. Unter anderem die enorme Komplexität zeichnet das Game von 1994 aus. Spieltipps und Anleitung findest Du auch auf der SCREENFUN-CD.

Ablaze

Bombastischer Spaß ist garantiert

Es gibt ganze 30 Mehrspieler-Karten

Nach „Bomberman"-Art versuchst Du in „Ablaze" stets Deine Gegner von der Bildfläche zu sprengen. Das brandneue Game kannst Du mit bis zu sieben Freunden im LAN, übers Internet oder an einem Rechner spielen; selbst ein Training mit Computergegnern ist möglich. Die drei Spielmodi „Deathmatch", „Kill the King" und „Bomb the Headquarter" sorgen für Fun.

Rollerball

Die höheren Levels sind knifflig

Hier ist ein roter Schlüssel nötig

Zwischen pulsierenden „GTA2"-Verfolgungsjagden und heftigen „Siedler"-Gefechten ist „Rollerball" genau das Richtige. Mit der Maus sollst Du eine Kugel durch 83 Levels steuern. Viele Extras und nette Ideen sorgen dabei für Abwechslung. Je weiter man kommt, desto mehr sind neben Geschick auch Schnelligkeit und Köpfchen gefragt. Ein kurzweiliger Spaß für zwischendurch!

Super Methane Brothers

Lass Dich einnebeln, du Käfer

Flügel sind oft sehr praktisch

Das ehemalige Amiga-Spiel „Super Methane Brothers" ist bis heute eine der besten Adaptionen des Arcade-Klassikers „Bubble Bobble". In Dutzenden kunterbunten Levels musst Du alle Gegner mit einer Methangas-Kanone einnebeln und anschließend gegen eine Wand donnern, damit sie zerplatzen. Klingt furchtbar einfach, macht aber höllisch viel her!

Aliens vs. Predator 2

Kommt Dir eine der Bestien so nahe, dann ist Dein Leben so gut wie beendet

Eiskalt wird es Deinem Helden den Rücken hinunter laufen, wenn er durch die düsteren Korridore der verlassenen Basis auf dem Planeten LV-1201 wandelt. Irgendetwas unvorstellbar Grauenhaftes ist hier geschehen... Als Soldat eines Marine-Corps sollst Du herausfinden, was vorgefallen ist, und mögliche Überlebende des Unglücks retten. Aber sei auf der Hut, denn die Aliens warten nur auf einen geeigneten Moment...

Genre:	3D-Shooter
Umfang:	Spielbare Mission
Steuerung:	Maus, Tastatur; muss im „Options"-Menü neu belegt werden!
Sprache:	Englisch
Besonderheit:	Direct3D-kompatible 3D-Karte erforderlich
Systemanforderungen:	Pentium II 450, 128 MB RAM, Win 95/98/ME, 90 MB HD

Project Eden

Cyborg Amber ist die geborene Kampfmaschine und immun gegen giftige Gase

Ende September soll dieses neue Spiel der „Tomb Raider"-Entwickler für PC und PS2 in die Läden kommen. In „Project Eden" übernimmst Du ein Team von vier Spezialagenten mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Die Demo-Mission beweist, dass neben Feuerkraft auch Teamwork, Geschick und Köpfchen vonnöten sind. Den Test des futuristischen Action-Adventures findest Du in dieser SCREENFUN auf Seite 54.

Genre:	Action-Adventure
Umfang:	Eine Mission voll spielbar, Computerdemonstration
Steuerung:	Maus, Tastatur
Sprache:	Englisch
Besonderheit:	Direct3D-kompatible 3D-Karte erforderlich
Systemanforderungen:	Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95/98/ME, 35 MB HD

HANDY

Coole Logos und Klingeltöne

Du findest 15 von den SCREENFUN-Grafikern erstellte Logos (s.o.) für Siemens- und Nokia-Handys auf der CD. Außerdem spendiert Dir Admox je fünf Logos und Klingeltöne für Dein Nokia-Handy.

GSM Tools

Shareware-Version der nützlichen Verwaltungssoftware für Nokia-Handys. Mit ihr kannst Du am PC etwa Dein Telefonbuch verwalten, den Kalender bearbeiten, Kurznachrichten versenden.

Logo Manager

Mit dem „Logo Manager" kannst Du am PC Klingeltöne und Logos fürs Nokia-Handy erstellen oder bearbeiten. Auch alle Nokia-Logos von der SCREENFUN-CD lassen sich mit dieser Software und einem Datenkabel ins Handy laden.

Phone Editor Pro 2000

Das Programm enthält einen Logo-Editor und kann Logos und Sounds mit Hilfe eines Datenkabels auf Siemens-Handys übertragen, so auch alle Siemens-Logos, die sich auf der SCREENFUN-CD befinden. Die Version ist Shareware.

PATCHES

Patches zu den hier genannten Spielen findest Du im gleichnamigen Ordner auf der SCREENFUN-CD. Wenn eine „Readme"-Datei vorhanden ist, lies diese immer VOR der Installation des jeweiligen Patches.

AoE II – The Conquerors
Update auf V 1.0B

Black & White
Update auf V 1.100

Cossacks – European Wars
Der CD-ROM-Patch für die deutsche Fassung updatet auf V 3.03

Die Siedler IV
Update auf V 1.10.908

Die Völker II
Update auf V 1.02

Max Payne
Update auf V 1.1

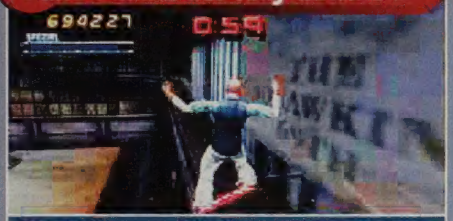
Tropico
Updatet das Spiel und den Editor auf V 1.03

X-Tension
Update von V 2.1 der deutschen Fassung auf V 2.1a

„Black & White": Der Patch beseitigt zahlreiche Fehler und auch einige Probleme mit den Kreaturen

VIDEOS

1 Mio Punkte bei Tony Hawk's 2



Tony treibt den Punkte-Multiplikator nach oben

SCREENFUN verrät, wie man auch ohne Cheats bei „Tony Hawk's Pro Skater 2" die magische 1-Million-Punkte-Marke überschreiten kann. Das Video zeigt sogar, dass dazu nicht unbedingt ein sturzfreier Lauf nötig ist...

Devil May Cry

Dante kämpft Auge in Auge mit dem Bösen

Ab dem kommenden Frühjahr dürfen PS2-Besitzer als Halbdämon Dante auf Teufelsjagd gehen. Dass Capcoms Mix aus „Resident Evil" und „Metal Gear Solid" ein Knaller werden könnte, zeigt das bombastische Video.

Commandos 2

Explosive Action für Taktiker

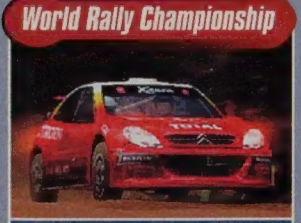
Noch im September soll „Commandos 2" (Seite 34) in die Läden kommen. Wie man in dem Trailer sieht, können sich PC-Generäle auf spannende Hinterhofmanöver einstellen.

The Italian Job

Achtung: Sprengstoff an Bord!

Dieses exklusive Video nimmt Dich mit auf halsbrecherische Verfolgungsjagden. Den Test zum neuen Playstation-Gangsterspiel findest Du hier im Heft ab Seite 46.

World Rally Championship

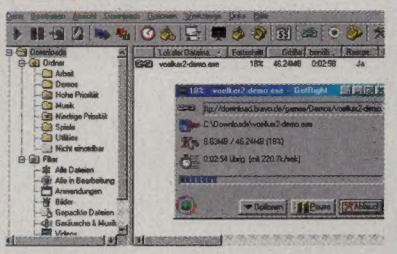


14 Rallyes warten auf Dich

Sony will mit diesem Titel im Herbst die Herzen aller Rallye-Fans erobern. Grafisch scheint das PS2-Rennspiel sogar mit „GT3" mithalten zu können. Überzeug Dich selbst!

INTERNET

GetRight 4.50



„GetRight" ist einer der populärsten Download-Manager. Auch mit der Shareware-Version lässt sich fast jeder abgebrochene Download wieder aufnehmen und zu einem sicheren Ende bringen. Ein Patch, der die Oberfläche ins Deutsche übersetzt, befindet sich ebenfalls auf der CD.

Bookwatcher

Der „Bookwatcher" durchsucht das Angebot von bis zu zehn Online-Händlern nach dem Buch oder der CD Deiner Wahl. Noch nie waren Preisvergleiche mit so wenig Aufwand verbunden.

Online Optimizer

Der „Online Optimizer" optimiert die Einstellungen des DFÜ-Netzwerks und erhöht dadurch sowohl die Übertragungsgeschwindigkeit als auch die Zuverlässigkeit von Verbindungen.

WinZip 8.0

Viele Dateien, die man aus dem Internet herunterladen kann, sind mittlerweile in einem Zip-Archiv komprimiert. Mit der aktuellen Shareware-Version 8.0 kannst Du alle gängigen Formate entpacken und auch eigene Archive erstellen.

SPECIALS

Tomb Raider 5: Levels

Geballte Action in drei neuen Levels

Mach Dir selbst ein Bild vom Können der Gewinner des SCREENTRIX-Levelbau-Wettbewerbs: Die drei tollen Siegerlevels von Kerstin Schlott, Mario Beth und Martin Krings findest Du auf der SCREENFUN-CD. Zum Spielen ist nur die Originalversion von „Tomb Raider 5" inklusive Level-Editor nötig. Beachte auch die „Readme"-Dateien.

code37

Hier wählst Du Deinen Traumbody

Mit der raffinierten Software „code37" kannst Du der Held in den Spielewelten von „Counter-Strike" oder „Die Sims" werden. Wie das genau funktioniert, verrät der Workshop ab Seite 110. Das Erstellen einer Spielfigur ist übrigens kostenlos. Lediglich der Export in das Spiel Deiner Wahl kostet schlappe 5 Euro.

Die Siedler IV – Karten

Viel neues Futter für Siedelkönige

Lust auf neue „Die Siedler IV"-Missionen, aber keine Kohle für die Mission-CD? Hier findest Du fast alle bisher von Blue Byte zusätzlich zum Hauptprogramm veröffentlichten Einzel- und Mehrspieler-Karten – insgesamt 13 an der Zahl. Installiere die Karten einfach in das „Maps"-Verzeichnis in Deinem „Die Siedler IV"-Ordner. Have Fun!

Stadtplan-Editor

Jetzt wirst Du zum Leveldesigner!

Mit diesem Editor kannst Du eine Stadt für das gegen Ende des Jahres angekündigte PC-Spiel „Der Planer 3" bauen. Wenn Dein Werk gelingt, dann schick es doch einfach an Greenwood Entertainment. Mit etwas Glück wird es in das Spiel aufgenommen und Du wirst im Handbuch namentlich erwähnt. Mehr Infos gibt's auf CD.

Acrobat Reader 5.0

Mit dem „Adobe Acrobat Reader" lassen sich PDF-Dokumente betrachten. Die Handbücher zu den aktuellen SCREENFUN-Vollversionen „GTA 2" und „Die Siedler" (in der CD-Rubrik „Spiele") wurden beispielsweise in diesem Format erstellt.

DirectX 8.0

Neue Spiele benötigen in den meisten Fällen bereits die aktuelle Version 8.0 von „DirectX". Darum findest Du sie auf der SCREENFUN-CD.
***BITTE BEACHTE:** „DirectX 8.0" ist eine Systemkomponente und lässt sich nicht mehr deinstallieren!*

Neues „Tropico"-Szenario

Ein neues Szenario für Hobby-Diktatoren: „Green Island". Zum Spielen wird die Originalversion von „Tropico" benötigt. Außerdem musst Du vor der Installation auf Version 1.03 patchen. Das Update findest Du in der CD-Rubrik „Patches".

AntiVir – Personal Edition

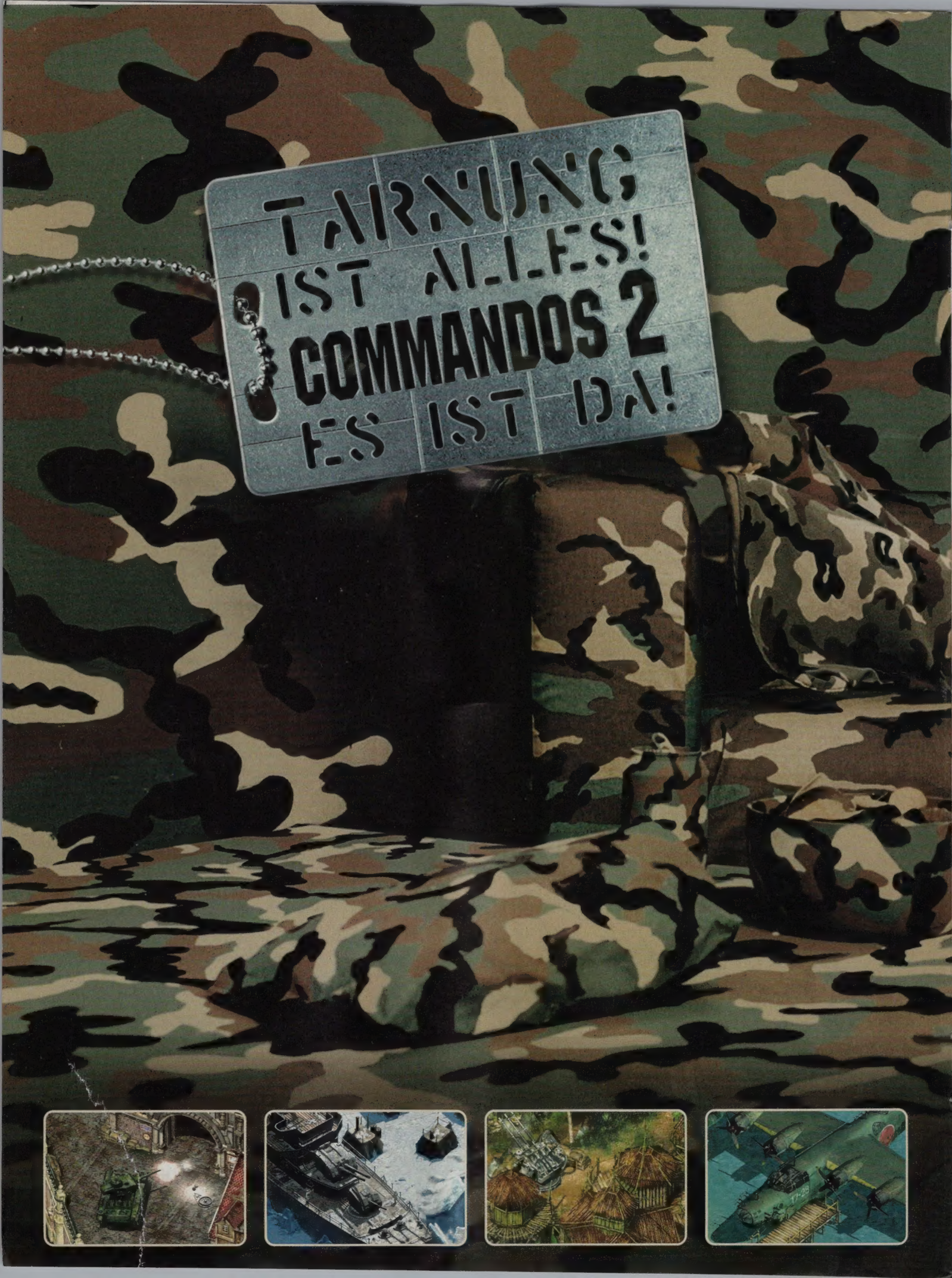
Das beliebte Virenprogramm „AntiVir" erkennt und entfernt etwa 50.000 Viren. Die „Personal Edition" auf der SCREENFUN-CD ist Freeware und läuft unter Win 95/98/ME. Ein ausführliches Handbuch liegt ebenfalls bei.

MusicMatch Jukebox

Mit der „Jukebox" von MusicMatch kannst Du ganz einfach eigene MP3-Dateien in bester Qualität erstellen. Eine ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitung findest Du in SCREENFUN 9/01 ab Seite 92. Das deutschsprachige Programm ist unbegrenzt nutzbar.

Windows Media Player

Fast alle gängigen Video- und Musikformate lassen sich mit dem „Windows Media Player" abspielen, so auch alle Trailer, die sich auf der SCREENFUN-CD befinden. Installiere die für Dein Betriebssystem geeignete Version.


TARNUNG
IST ALLES!
COMMANDOS 2
ES IST DA!

Du hast einen Auftrag. Du hast ein Team aus Spezialisten. Und Du hast einen unerbittlichen Gegner. Erste Regel: bleib unentdeckt. Zweite Regel: bleib ruhig. Dritte Regel: bleib am PC, was immer auch passiert. Commandos 2. Das ultimative Echtzeit-Taktik-Spiel. Jetzt im Handel. Und in Deinem Leben.
PYRO
OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH
EIDOS
INTERACTIVE
PC CD
www.eidos.com
Commandos 2: Men of Courage™ ©Pyro Studios 2001. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios. Commandos 2: Men of Courage is a Trademark of Pyro Studios.

Middle of Nowhere: In den Londoner Hafendocks, gleich hinterm Millennium Dome, fand die Messe ECTS statt

Europas Spielemesse – die ECTS in London – ist längst nicht so groß wie die E3. Aber Neues gab's auch da – und auf der IFA.

Ganz weit rechts, im Londoner Osten, liegen die Docks. Und das brandneue Messegelände ExCel. Hier fand in diesem Jahr die ECTS statt, Europas größte Spielemesse. Und irgendwie war der doch recht verlassene Ort bezeichnend, denn viele Neuheiten gab es nicht. Die größten Spielehersteller, wie Take2, EA oder Acclaim, präsentierten höchstens im Umfeld. Die europäischen Firmen setzten dafür alle Hebel in Bewegung, um auf der ECTS ihr neues Angebot zu zeigen.

Auch auf der Berliner IFA wurden fast zeitgleich Spiele-Novitäten vorgestellt: Sony präsentierte alle eigenen Europa-Entwicklungen, und auch für die Dreamcast wurden Highlights gesichtet. Auf den folgenden Seiten findest Du unseren Gesamtüberblick.

Tower, Docks & Spiele

Die PC-Highlights der ECTS

World of Warcraft

„Diablo"-Macher Blizzard ist nicht dumm: Große Ankündigungen macht er traditionell auf der ECTS. Da gehört den Amerikanern nämlich die ganze Aufmerksamkeit.

Schon jetzt verflixt hübsch: Die 3D-Charaktere freuen sich auf Hunderte von Ausrüstungsgegenständen, die natürlich am Körper sichtbar sind

Muhh! Langsam, dick und kräftig ist dieser gehörnte Tauron-Krieger

Das Zaubersystem funktioniert über Hotkeys oder dieses Buch hier

Dörfer und Städte sollen ein sicherer Versammlungsort sein

Kleiner Kampf in der Dämmerung – die Bedienung dabei ist superleicht

Online-Rollenspiel
Hersteller: Blizzard Entertainment
Europa-Start: 2003

Die Gerüchte überschlugen sich im Vorfeld der ECTS. Welches Spiel wird Blizzard, die Firma hinter „Warcraft" und „Diablo", dieses Jahr ankündigen? Ist es „Diablo III" oder gar ein 3D-Shooter, der auf „Starcraft" basiert? Nichts von alledem: „World of Warcraft" heißt das neue Blizzard-Baby und soll ein lupenreines Online-Rollenspiel werden.

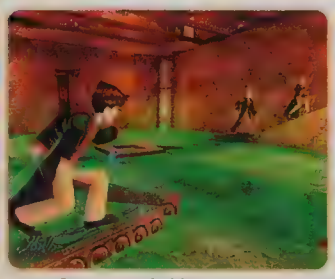
Bereits seit einem Jahr arbeiten die Amerikaner an ihrem neuen Streich, und so war die 3D-Grafik auch schon ganz schön weit gediehen. Allerdings wollen sich die Kalifornier noch mehr als ein Jahr Zeit lassen (wir tippen auf zwei). Entsprechend wenig wurde über die Spieleigenschaften bekannt. Fest steht, dass es acht Rassen geben wird, unter anderem Menschen, Orks und die behornten Taurons.

Das Kampfsystem ist wunderschön einfach (ein Klick auf den Feind startet den Fight), und das Zaubersystem erinnert an „Diablo". Höchstwahrscheinlich wird das Skill-System ohne Erfahrungspunkte auskommen und wie in „Ultima: Online" darauf beruhen, was Du mit Deinem Charakter wie oft tust. Hauptaugenmerk legt Blizzard auf einfache, trotzdem gehaltvolle Bedienung und darauf, dass Gelegenheitsspieler wie Hardcore-Gamer daran Freude haben.

Text: Knut Gollert

Harry Potter und der Stein der Weisen

Action-Adventure
Hersteller: Electronic Arts
Europa-Start: November 2001



Jump&Run: Jungheld Harry muss über bröckelnde Plattformen springen

Gryffindor-Team in Aktion: Harry, Ron Weasley und Hermine Granger (v. l.)

Der Kultroman der britischen Autorin J. K. Rowling dürfte auch digital begeistern – die fast fertige PC-Fassung hat in London jedenfalls einen überaus guten Eindruck gemacht.

Das Spiel um den blutjungen Zauberschüler ist ein sehr gut aussehendes 3D-Adventure mit vielen Jump&Run-Einlagen und niedlichen Rätseln. Die Story lehnt sich an das erste Buch an, und so triffst Du selbstverständlich alle bekannten Charaktere. Sogar eine superschnelle Quidditch-Simulation wurde eingebaut.

Project Nomads

Action-Strategie
Hersteller: Radon Labs/CDV
Europa-Start: 3. Quartal 2002

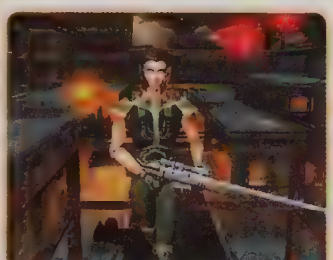
Steam Punk: Gebäude und Anlagen könnten von Jules Verne stammen

Doppeldecker-Shooting: Jedes eigene Fahrzeug kannst Du fliegen

Eine muntere Mischung aus Action-, Rollenspiel und Adventure ist „Project Nomads", das zur Zeit in dem Berliner Entwicklungsstudio Radon Labs entsteht. Du schlüpfst in die Rolle eines Zauberers. In einer Welt, die nur aus fliegenden Inseln besteht, erobert und bebaut er Eilande. Der Steam-Punk-angehauchte Hintergrund macht Spaß, und die Grafik ist schon jetzt ein echter Leckerbissen, die Wartezeit allerdings klingt knackig: Erst in gut einem Jahr läuft die Inselschlacht vom Stapel.

Chaser

3D-Shooter
Hersteller: Fishtank
Europa-Start: 3. Quartal 2002



Das Waffenarsenal soll vom Knüppel bis zum Scharfschützengewehr reichen

Eine herausragende Grafikengine soll „Chaser" einzigartig machen

Kompromisslos, atmosphärisch und eine Pracht fürs Auge – das soll Fishtanks 3D-Shooter „Chaser" alles sein, wenn er nächstes Jahr in die Läden kommt. Auf der Suche nach der eigenen Identität, gejagt von einem Sonderkommando, läuft Dein Held durch ein futuristisches Szenario. Das Spiel will dank großer, lebendiger und nie langweiliger Levels dauerhaft motivieren. Die Story soll fesseln, und die Abwechslung von schnellen Actionszenen mit ruhigeren Einlagen soll Spielelement werden.

Warrior Kings

Strategiespiel
Hersteller: Microids
Europa-Start: November 2001

Schick! Die detaillierten bunten 3D-Städte sind Deine Basislager

Auf dem Schlachtfeld regieren Truppenformationen und Höhenvorteile

Der französische Hersteller Microids gehört zu den Firmen, die äußerst selten über hochwertige Spiele verfügen. „Warrior Kings" gehört zu diesen Ausnahmen: Dieses 3D-Taktik-Aufbau-Strategiespiel hat es nicht nur optisch in sich, auch spielerisch scheint die Mischung aus „Age of Empires" und „Dark Omen" richtig gut zu werden. Taktisch fesselnde Schlachten, in denen nur selten die pure Masse entscheidet, und strategisch gehaltvolles Basis-Management wollen überzeugen.

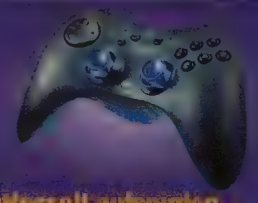
Hardware-Ticker

So lenkt der Weltmeister

Schon seit Jahren baut Ferrari in seine Rennautos Lenkräder des Spezialisten Momo ein. Auch Weltmeister Michael Schumacher benutzt eines. Grund genug für Logitech, zusammen mit Momo ein hochwertiges Wheel für PC herauszubringen: das **MOMO Force**. Der Preis ist Luxus: rund 520 Mark.

Angriff auf die GeForce3

Für seine neue Spitzen-Grafikkarte **Radeon 8500** hat sich ATI Zeit gelassen – dafür bietet sie auch einige Extras. Im Gegensatz zur GeForce3 von nVidia unterstützt sie DirectX 8.1 voll durch die Hardware. Der Preis liegt im GeForce3-Bereich: Etwa 950 Mark soll der Käufer berappen.



Entfesselt aufspielen

Logitech macht Schluss mit dem lästigen Kabelgezerre. Das schnurlose **WingMan Cordless Gamepad** besitzt dank Radiotechnik sogar eine Rumble-Funktion. Das PC-Pad erscheint schon im September. Ein entsprechendes PS2-Pad ist für Anfang Dezember angekündigt. Zirkapreis: je 140 Mark.

Klappstuhl für Rennprofis

Konsolenspieler haben mit Lenkrädern häufig Befestigungsprobleme. Der Couchtisch ist zu niedrig, und auf den Schenkeln verrutscht das Teil zu leicht. Die Lösung: der Klappstuhl **Gamechopper**. Noch vor Weihnachten sollen die ersten Exemplare für etwa 300 Mark zu haben sein.

Microsoft gegen den Rest der Welt

Xbox

Die inneren Werte zählen! Die Xbox ist leider keine Schönheit

Polygon-Muskeln hat sie, die Xbox, aber stimmen auch die Spiele dafür?

Die Xbox ist Microsofts Versuch, in der Videospiel-Industrie Fuß zu fassen. Die Konsole ist nicht schön, aber super leistungsfähig, und Entwickler können angenehm einfach dafür programmieren. Die beste Maschine hilft aber nichts, wenn Spiele fehlen. So hat sich Microsoft schon im Vorfeld die Unterstützung vieler großer Spielefirmen gesichert. Die Xbox soll am 8. November in den USA erscheinen, im Frühjahr in Japan und Europa. Wann genau bei uns, steht immer noch nicht fest. Starttitel in den USA sind etwa „Halo" und „Oddworld: Munch's Oddysee".

Technische Daten

Prozessoren: 733-MHz-Intel-Hauptprozessor, 250-MHz-nVidia-Grafikprozessor. **Speicher:** 64 MB RAM, 10 GB Festplatte, 8 MB Memory Card. **Sonstiges:** Vier Gameports, DVD-Player-Funktion ist extra erhältlich, 10/100-MBit-Ethernet. **US-Preis:** 299 Dollar.

Vor- und Nachteile

- hervorragende Grafikleistung
- ausgezeichneter Soundchip
- vier Gameports
- recht leicht zu programmieren

- gewöhnungsbedürftiges Pad
- klobiges Konsolendesign
- DVD-Player-Funktion nur als Zusatz-Kit erhältlich

Sonys High-End-Konsole feiert einjähriges Jubiläum

Playstation 2

Der schicke schwarze Kasten lässt sich auch senkrecht aufstellen

Kein Vorsprung durch Technik, dafür seit fast einem Jahr verfügbar!

Dass die PS2 noch an der Grenze 250.000 verkaufter Geräte knabbert, verwundert nicht: Der Preis ist trotz „GT3"-Bundle noch sehr hoch, hochkarätige Software noch zu selten, und Titel wie „MGS 2" lassen weiter auf sich warten. Vorsorglich schob man die Onlinepläne auf: Festplatte und Breitband-Adapter sollen erst 2002 kommen – die Verbreitung von DSL-Anschlüssen reicht Sony noch nicht aus. Mit einer schon lange nötigen Preissenkung und einigen anstehenden Hits („Jak&Daxter", „Devil May Cry") könnte die PS2 aber den Durchbruch schaffen.

Technische Daten

Prozessoren: 300-MHz-Hauptprozessor, 150-MHz-Sony-GS-„Emotion Engine"-Grafikprozessor. **Speicher:** 32 MB RAM, 8 MB Memory Card. **Sonstiges:** USB- und iLink-Anschlüsse, 50 GB Festplatte und Breitband-Adapter geplant. **Preis:** 869 Mark mit „GT3".

Vor- und Nachteile

- abwärtskompatibel zur PS(one)
- integrierter DVD-Player
- ausgereiftes Gamepad-Design
- große Software-Unterstützung

- Designmacken in der Hardware (nur 4 MB Videospeicher)
- schwer zu programmieren
- für den Massenmarkt zu teuer

Hübsch bunt und nicht nur für jüngere Spieler

Gamecube

Quadratisch, praktisch, gut: Der Gamecube kommt irgendwann im Frühjahr 2002 zu uns

Nintendo protzt nicht mit überragender Technik, sondern mit Spielqualität.

Angesichts der technischen Daten wurde Nintendos Gamecube anfangs belächelt. Sicher liegt der bläuliche Würfel in Sachen Rechenleistung hinter der Xbox, aber was bislang an Spielen gezeigt wurde, ließ Nörgler schnell verstummen. Vor allem die Nintendo-eigenen Titel treffen die Zielgruppe ins Herz und dürften spielerisch wieder ohne Makel an den Start gehen. In Japan geschieht dies bereits am 14. September, in den USA startet der Gamecube am 18. November. Der Starttermin für Deutschland ist offiziell „Frühjahr 2002".

Technische Daten

Prozessoren: 485-MHz-IBM-Power-PC-Hauptprozessor „Gekko", 162-MHz-ATI/Nintendo-Grafikprozessor „Flipper". **Speicher:** 40 MB RAM, 512 KB Memory Card. **Sonstiges:** Vier Gameports, spezielle 3-inch-GameCube-Discs. **US-Preis:** 199 Dollar.

Vor- und Nachteile

- hervorragendes Gamepad
- vier Gameports
- praktischer Tragegriff
- günstiger als die Konkurrenz

- keine DVD-Player-Funktion
- technisch schwächer als Xbox
- zumindest zum Japan-Start sehr dünnes Software-Angebot

Die besten Spiele der ECTS

Unreal Championship

Was aussieht wie ein einfach gestrickter 3D-Shooter, ist im vorliegenden Fall viel mehr. Das Spiel beruht nur noch in Ansätzen auf „Unreal Tournament" und sieht spektakulär gut aus. Neu: Fahrzeuge, Bonuswaffen und freispielbare Charaktere mit völlig unterschiedlichen Eigenschaften.

3D-Shooter – Infogrames
Europa-Start: Frühjahr 2002

Cel Damage

Rennspiel oder Actionkracher? EAs „Cel Damage" liegt irgendwo dazwischen, denn das oberwitzige Comic-Spiel hat sowohl Deathmatch- und Capture-the-Flag- als auch einen Combat-Race-Modus. Abwechslungsreiche Waffen, einzigartige Charaktere und die „cel-shaded" 3D-Grafik machen Laune.

Rennspiel – Electronic Arts
Europa-Start: Frühjahr 2002

Dead or Alive 3

Die kultige Fight-Action mit den besonders schönen Kampfsportlerinnen kommt exklusiv für die Xbox und sieht unglaublich aus – so detaillierte Kämpfer, so große Arenen und so viele Polygone auf einem Haufen gab es praktisch noch nie! Vielleicht ist es schon allein dieses Spiel wert, die Konsole zu kaufen.

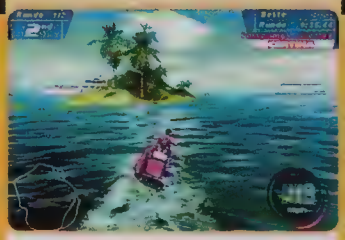
Fightspiel – Tecmo
Europa-Start: Frühjahr 2002

Agent under Fire

Mal was anderes: Das neueste „James Bond"-Abenteuer richtet sich nach keiner Filmvorlage – die Story um Terroristen und Diktatoren enthält aber locker Kinostoff. Als Geheimagent 007 rückst Du in der Ego-Perspektive den Ganoven auf die Pelle, in vier Rennszenarien drückst Du mächtig aufs Gas.

Actionspiel – EA Games
Europa-Start: Herbst 2001

Splash Down



Konkurrenz für „WaveRace": Die Wassereffekte in Infogrames' Jet-Ski-Rennen suchen schon jetzt ihresgleichen. Durch eine durchscheinende Darstellung der Meeresoberfläche kann man sogar bis auf den Grund blicken. Zudem erfreuen abseits der Piste stilvolle Palmenstrände das Auge.

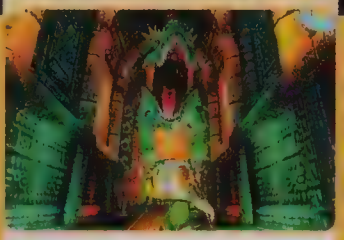
Rennspiel – Infogrames
Europa-Start: Herbst 2001

World Rally Championship

Wem der Rallye-Teil in „GT3" zu klein war, dem kann geholfen werden: In „WRC" brettert man noch dieses Jahr über 14 authentische Strecken – von Neuseeland bis Korsika. Original Rallye-Autos fordern dabei Dein ganzes fahrerisches Können. Und das Schadensmodell ist auch schon drin.

Rennspiel – Sony
Europa-Start: November 2001

Star Fox Adventures



Eine knackige Mischung aus anspruchsvoller „Star Fox"-Shooter-Action und Abenteuerspaß à la „Zelda" wird dieses Werk von Rare sein. Auf Planeten löst Du Rätsel und kämpfst in der Haut von Fox McCloud gegen verrückt gewordene Dinos. Zwischen den Himmelskörpern wartet Space-Combat.

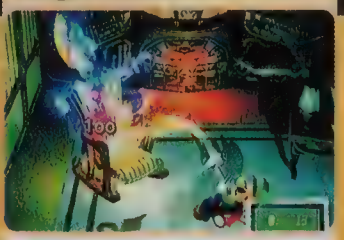
Action-Adventure – Rare/Nintendo
Europa-Start: Frühjahr 2002

1080° Snowboarding 2

Schon seit über einem Jahr arbeiten die kalifornischen Entwickler von Left Field Studios an „1080° Snowboarding 2", doch weder Erscheinungstermin noch Spielelemente stehen fest. Erste Bilder machen aber Mut: Das Spiel wird sowohl Freeride-Rennen als auch Freestyle-Wettbewerbe enthalten.

Sportspiel – Nintendo
Europa-Start: 3. Quartal 2002

Luigi's Mansion



Die Idee ist einfach: Luigi, Marios Klempner-Bruder, hat ein neues Haus, das leider Gottes von Geistern bewohnt ist. Mit Taschenlampe und Staubsauger gehst Du auf Geisterjagd und säuberst mehr als 90 Räume, um Schlüssel und Bonusgegenstände zu finden. Sieht einfach hervorragend aus!

Action-Adventure – Nintendo
Europa-Start: Frühjahr 2002

Hardware-Ticker

Scharfschützen gesucht

Am Stand von **GameBox** konnten schießwütige ECTS-Besucher auf Großwildjagd gehen. Die Entwickler hielten neben Pfeil und Bogen auch MGs bereit, mit denen man allerlei virtuelles Getier vom Bildschirm fegte. Eine Veröffentlichung in Deutschland ist geplant. Info: *www.dreamgun.com*

Training für müde Zocker

Der Kick-Box-Weltmeister Carl Emery zeigte bei Thrustmaster, wie man mit Computerspielen in Form bleibt. Infrarot-Sensoren und eine Fußmatte übertragen bei der **Fighting Arena** (in etwa 220 Mark) die Schläge des Spielers. Das Gerät für alle Playstations ist weniger zur Highscore-Jagd als zum reinen Vergnügen gedacht.

Pokémon mini

Da ist er, der neue Mini-Game Boy! Mit einer Rumble-Funktion, Infrarot-Schnittstelle und winzigem Modulslot sollen auf dem „Pokémon mini" jede Menge Mini-Spiele laufen. Die vier vorgestellten Reaktionszeit-Tester oder Winz-Puzzles machten nur bedingt Spaß. Start: Frühjahr 2002.

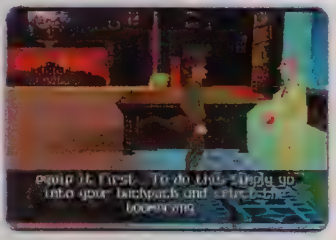
LCD-Schirm für unterwegs

Ende des Jahres will Sony einen LCD-Monitor für die PSone verkaufen. Dank eines Adapters für den Zigarettenanzünder kann man damit auch im Auto zocken. Den Verkaufspreis wollte Sony noch nicht verraten.

(Text: Knut Gollert, Matthias Metzler, Michael Stapf)

Die Highlights für PSone

Atlantis – The Lost Empire



Hilfreich: Der Professor erklärt Dir zu Beginn des Spiels die Steuerung

Einer fürs Grobe: Sprengstoff-Experte Vinny macht den Durchgang frei

Action-Adventure
Hersteller: Disney/Sony
Europa-Start: November 2001

Dem verschollenen Reich auf der Spur: Ausgehend von der Atlantis-Sage bringt Disney in diesem Herbst ein neues Zeichentrick-Abenteuer in die Kinos. Da darf natürlich die entsprechende Videospiel-Umsetzung nicht fehlen.

Du steuerst Milo, einen Sprachwissenschaftler, der dem Geheimnis von Atlantis auf der Spur ist. Mit einigen Gefährten machst Du Dich auf die Suche: Alle Kollegen beherrschen besondere Fähigkeiten, die es zu nutzen gilt. So musst Du immer abwechselnd in die Rolle der verschiedenen Charaktere schlüpfen, um alle Rätsel zu knacken. Ein ausführlicher Test ist schon in der nächsten SCREENFUN vorgesehen.

Harry Potter und der Stein der Weisen

Um neue Sprüche zu lernen, muss man sich die Tastenkombination merken

Auf dem fliegenden Besen jagt Harry den Nachwuchs-Zauberer Draco

Action-Adventure
Hersteller: Argonaut/EA Games
Europa-Start: November 2001

Zeitgleich mit der ersten Kinoverfilmung dürfen Fans des jungen Zauberlehrlings auch auf der Playstation spannende Abenteuer erleben. Entwickelt wird das Spiel von Argonaut, die erst kürzlich mit der Lizenz-Umsetzung von „Ein Königreich für ein Lama" überzeugten.

„Der Stein der Weisen" erzählt Harry Potters erste Gehversuche als Zauberer. Auf der Schule für Hexerei bildet der Junge seine magischen Fähigkeiten aus und wird vor zahlreiche Herausforderungen gestellt. Als Harry triffst Du auf bekannte Charaktere aus der Buchvorlage, erforschst das Gebiet rund um Hogwarts und setzt Deine Sprüche im Kampf gegen böse Kreaturen ein.

Das Playstation-Restprogramm

Name	Genre	Hersteller/Vertrieb	Termin
Atlantis – The Lost Empire	Action-Adventure	Sony	Nov 2001
Black & White	Simulation	Midas	Nov 2001
Castlevania Chronicles	Action-Adventure	Konami	Nov 2001
E.T. Interplanetary Adventure	Adventure	Ubi Soft	Nov 2001
FIFA 2002	Sportspiel	EA Sports	Nov 2001
Gunfighter: The Legend of Jesse James	Actionspiel	Ubi Soft	Nov 2001
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Adventure	EA Games	Nov 2001
Hellboy	Action-Adventure	Cryo	Nov 2001
Hot Wheels Extreme Racing	Rennspiel	THQ	Sep 2001
Lakemasters 2	Sportspiel	Midas	Sep 2001
Loch Ness	Adventure	Wanadoo	Dez 2001
Lucky Luke im Westernfieber	Jump&Run	Infogrames	Nov 2001
NBA Live 2002 Gold	Sportspiel	EA Sports	Nov 2001
Necronomicon	Adventure	Wanadoo	Okt 2001
Nicktoons Racing	Rennspiel	Infogrames	Sep 2001
Odin	Geschicklichkeitsspiel	Infogrames	Sep 2001
One Piece Mansion	Puzzlespiel	Capcom/EA	Okt 2001
Pocahontas	Actionspiel	Midas	Sep 2001
Power Diggerz	Actionspiel	JVC/Virgin	Okt 2001
Power Rangers: Time Force	Actionspiel	THQ	Nov 2001
Pro Body Boarding	Sportspiel	Midas	Sep 2001
Pyjama Sam: Süßigkeiten kriegen Saures	Actionspiel	Infogrames	Sep 2001
Rocket Power: Team Rocket Rescue	Actionspiel	THQ	Okt 2001
Scooby-Doo and the Cyber Chase	Actionspiel	THQ	Nov 2001
Scooter Racin'	Rennspiel	Ubi Soft	Dez 2001
Scrabble	Puzzlespiel	Ubi Soft	Nov 2001
Sesame Street Sports	Sportspiel	Ubi Soft	Nov 2001
Snoopy Mania	Actionspiel	Infogrames	Nov 2001
SpongeBob SquarePants: SuperSponge	Actionspiel	THQ	Nov 2001
Strikers 1945	2D-Shooter	Psikyo/Midas	Sep 2001
Syphon Filter 3	3D-Shooter	Sony	Nov 2001
Tiny Toons: Plucky's Big Adventure	Adventure	Swing! Entertainment	Sep 2001
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	Activision	Nov 2001
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	Nov 2001
Wild Boater	Sportspiel	Midas	Sep 2001

Castlevania Chronicles

Nach der GBA-Version bringt Konami das Rollenspiel-Jump&Run im November für die Playstation

Strikers 1945

Nostalgiker und Arcade-Fans aufgepasst: Den kultigen 2D-Shooter gibt's für schlappe 30 Mark

und Dreamcast

Der große Schlussausblick: Auf der ECTS und IFA haben wir die wohl letzten Titel für Playstation und Dreamcast aufgespürt!

Head Hunter

Action-Adventure
Hersteller: Sega/BigBen Interactive
Europa-Start: November 2001

Feuer frei auf böse Menschen: Die Zielfunktion greift Dir unter die Arme

Schleichen, verstecken, um Ecken spechten: „Metal Gear Solid" lässt grüßen

Die Zukunft wird grausam: Ein autoritäres Regime regiert. Banden- und Bürgerkriege toben in den Großstädten. Allein ein privates „Anti-Crime Network" (ACN) versucht, mit seiner Kopfgeldjäger-Truppe dem Verbrechen entgegenzutreten. Als der Anführer der ACN ermordet wird, bist Du die letzte Hoffnung: Als Ex-Headhunter Jack Wade räumst Du in der Unterwelt mächtig auf.

Propeller Arena

Flugsimulation
Hersteller: Sega/BigBen Interactive
Europa-Start: November 2001

Der rote Pfeil zeigt auf den nächsten Gegner – oder was von ihm übrig blieb

Heiße Luftduelle – wahlweise online oder offline gegen bis zu drei Kollegen

Früher war alles besser: Kein Wunder also, wenn Luftschlachten im Jahr 2045 nicht mit High-Tech-Jets, sondern in Propeller-Flugzeugen ausgetragen werden. Am Steuer dieser stark getunten Oldies kämpfst Du alleine oder im Team in acht futuristischen Umgebungen. Eine Online-Unterstützung für bis zu vier Spieler sorgt zusätzlich für spannende Action am Dreamcast-Himmel.

Shenmue II

Adventure
Hersteller: Sega/BigBen Interactive
Europa-Start: November 2001

Wieder atemberaubend schön sind die belebten Städte in „Shenmue 2"

Kein Gegner kann Ryo (l.) von seinem persönlichen Rachefeldzug abbringen

Zuerst sollte es gar nicht mehr kommen, nun kommt es überraschend schnell: Keine zwei Monate nach dem Japan-Start wird auch hier das nächste Kapitel der „Shenmue"-Saga aufgeschlagen. An der Seite Ryo Hazukis ergründest Du das Geheimnis des Phoenix-Spiegels. Zudem ist Lan Di, der Mörder von Ryos Vaters, immer noch auf freiem Fuß – Zeit für die fällige Abrechnung!

90 Minutes

Über „90 Minutes" ist bislang wenig bekannt – es hat starke Ähnlichkeit mit „WorldWide Soccer"

Evil Twin

Verschoben: Das 3D-Jump&Run erscheint nun zeitgleich mit der PS2-Version im November

Floigan Brothers

Die Brüder Hoigle (v.) und Moigle Floigan sind die Helden dieses schrägen Comic-Adventures

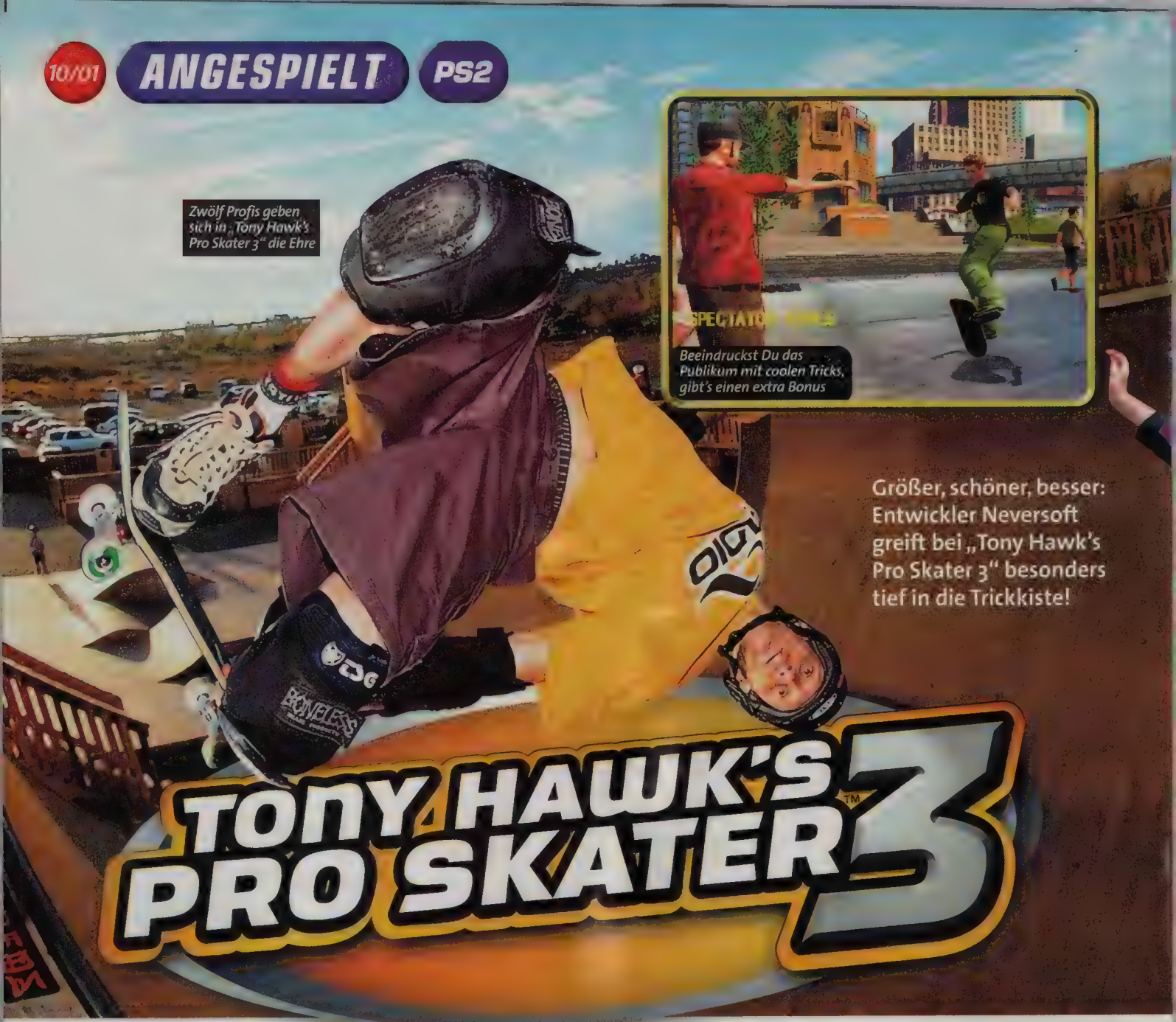
Phantasy Star Online Ver. 2

Die zweite Version des revolutionären Online-Rollenspiels soll im nächsten Jahr erscheinen

Das Dreamcast-Restprogramm

Name	Genre	Publisher/Vertrieb	Termin
90 Minutes	Sportspiel	Sega/BigBen Interactive	Okt 2001
Conflict Zone	Strategiespiel	Ubi Soft	Sep 2001
Evil Twin – Cyprien's Chronicles	Jump&Run	Ubi Soft	Nov 2001
Floigan Brothers	Adventure	Sega/BigBen Interactive	Okt 2001
Head Hunter	Action-Adventure	Sega/BigBen Interactive	Nov 2001
Phantasy Star Online 2	Rollenspiel	Sega/BigBen Interactive	Feb 2002
Propeller Arena	Flugsimulation	Sega/BigBen Interactive	Nov 2001
REZ	Actionspiel	Sega/BigBen Interactive	Nov 2001
Sega Sports Tennis 2K2	Sportspiel	Sega/BigBen Interactive	Nov 2001
Shenmue 2	Adventure	Sega/BigBen Interactive	Nov 2001
Space Channel 5 II	Tanzspiel	Sega/BigBen Interactive	Jan 2002
Viva Rock Vegas	Rennspiel	Swing! Entertainment	Sep 2001

Text: Michael Stapf



Zwölf Profis geben sich in „Tony Hawk's Pro Skater 3" die Ehre

Beeindruckst Du das Publikum mit coolen Tricks, gibt's einen extra Bonus

Größer, schöner, besser: Entwickler Neversoft greift bei „Tony Hawk's Pro Skater 3" besonders tief in die Trickkiste!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Vorstadt-Vampire

1 Im Suburbia-Level findest Du auf der Baustelle eine Axt, die Du zu dem...

2 ...eigenartigen Mann vor dem Geisterhaus bringst. Dieser zerhackt...

3 ...damit eine Tor-Barrikade und löst sich dann spontan in Rauch auf!

4 Hinter dem Durchgang findest Du den versteckten Friedhofs-Bereich

Text: Michael Stapf

Nach über einem Jahr Entwicklungszeit nähert sich der dritte Teil des kultigen Skater-Spiels langsam der Vollendung. Schon Anfang November will Neversoft die digitale Fun-Sportler-Riege auf frische 128-Bit-Rampen loslassen. Bereits im Mai konnten wir uns in Los Angeles vor Ort einen exklusiven Eindruck der heiß erwarteten Fortsetzung verschaffen (siehe Angespielt in SCREENFUN 6/01) – jetzt traf endlich eine spielbare Version in der Redaktion ein. Diese enthält nicht nur vier von den insgesamt zehn Levels, auch alle Skater verfügen bereits über ein ansehnliches Repertoire an neuen Tricks und Special-Moves.

Die aus den Vorgängern bekannte Gleichgewichts-Anzeige, mit der sich bislang lediglich Manuals ausbalancieren ließen, gibt es nun endlich auch bei Grinds und Lip-Tricks. So hast Du gerade bei längeren Slides bessere Kontrolle und kannst zudem Plants oder Stalls länger stehen. Punkte-Combos werden im dritten Teil länger denn je: Der neue Revert-Trick (siehe Bilderserie rechts) ermöglicht das Fortführen einer Trick-Kette selbst nach einem Sprung in der Rampe. Einfach vor der Landung R2 drücken, und Dein Skater vollführt eine elegante 180°-Drehung, aus der Du noch in der Rotationsbewegung einen Kickflip nachsetzen kannst. Erstmals bedeutet auch ein Lip-Trick nicht sofort das Ende einer Combo: Nach einem Plant (zum Beispiel Handstand) kann die Trick-Kette mit einem Revert und dem anschließenden Manual endlich weitergeführt werden.

In den Skate-Areas tobt das Leben: Herumstehende Personen sind nicht nur schönes „Level-Inventar", sondern interagieren mit Deinem Sportler. Bei einem besonders coolen Trick wird respektvoll applaudiert – fährst Du die Fußgänger dagegen rüpelhaft über den Haufen, wünschen sie Dir verbal die Pest an den Hals oder packen im Wiederholungsfall die Faust aus!

Auch die Levelziele beziehen mehr als im Vorgänger die Personen in

Erdbeben in L.A.

Noch ist in Downtown Los Angeles die Welt in bester Ordnung...

Das kann sich aber schnell ändern: Grinde über die vier Earthquake-Rails...

...gleich zu Beginn des Levels, um ein polterndes Erdbeben auszulösen

Durch die heftige Erschütterung bricht der Highway völlig in sich zusammen!

Tony ist der erste Skater, der einen 900er in der Rampe gestanden hat

Bis zu vier Spieler können im Netzwerk oder online gegeneinander antreten

Eine Augenweide: die getunten Animationen

In Tokio findet der erste Wettbewerb statt

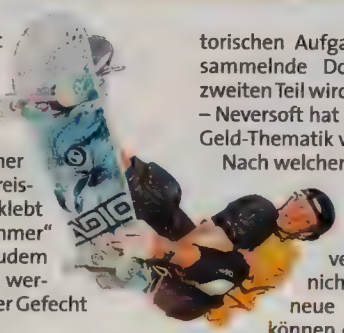
Der Revert-Trick

Nach einem Sprung oder Handplant in einer Rampe kannst Du mit...

... [R2] vor der Landung einen Revert ausführen und mit anschließender...

...Kickflip-Manual-Kombination die Trick-Kette problemlos weiterführen

der Umgebung mit ein: In Kanada musst Du einen ungeschickten Kollegen befreien, der mit seiner Zunge an einem vereisten Lichtmasten klebt („Dumm und Dümmer" lässt grüßen). Zudem soll ein Schneeball werfender Rowdy außer Gefecht gesetzt werden.



Allgemein wirken alle Aufgaben besser auf das jeweilige Szenario abgestimmt: In Los Angeles löst Du ein Erdbeben aus und stoppst ein vor der Polizei flüchtendes Verbrecherauto, im Suburbia-Level (kleine Vorstadt) pflückst Du eine Satellitenschüssel vom Hausdach. Insgesamt gibt es neun verschiedene Prüfungen in jeder Mission zu erfüllen – das Brechen der drei Punkterekorde (Pro-, Hi- und Sick-Score), sowie das Finden des versteckten Tapes und der Skate-Buchstaben gehören wieder zum obligatorischen Aufgaben-Inventar. Einzusammelnde Dollarscheine wie im zweiten Teil wird es nicht mehr geben – Neversoft hat sich gänzlich von der Geld-Thematik verabschiedet.

Nach welchem System Du in „Tony Hawk's Pro Skater 3" Deine Tricks und Skater-Fähigkeiten verbesserst, steht noch nicht fest – zumindest neue Boards und Decks können direkt in jedem Level freigespielt werden.

Aber auch im weiteren Umfeld verspricht Neversoft viele Neuerungen: **Mehrmaliges Durchspielen wird mit zahlreichen Skater-Filmen, Hintergrund-Videomaterial und Interviews belohnt – dank DVD-Technologie erstmals in bestechender Bild- und Ton-Qualität!** Außerdem soll die Verkaufsversion bereits PS2-Modem und Breitband-Adapter unterstützen. Bis zu vier Spieler können sich dann spannende Netzwerk- und Online-Duelle im Trick Attack oder Graffiti liefern.

Leider gibt es trotz des baldigen Erscheinungstermins immer noch keinerlei Informationen zu den angekündigten PC- oder Playstation-Versionen. Gerade Besitzer der mittlerweile in die Jahre gekommenen Sony-Konsole werden wohl auf das eine oder andere Feature verzichten müssen. Nichtsdestotrotz steht Fun-Sport-Fans mit „Tony Hawk's Pro Skater 3" ein heißer Herbst ins Haus. Übrigens bekommt Tony neue Konkurrenz: Im November will Konami mit „ESPN X-Games Skateboarding" dem Skater-König kräftig einheizen.

PS2 E/D

Tony Hawk's Pro Skater 3

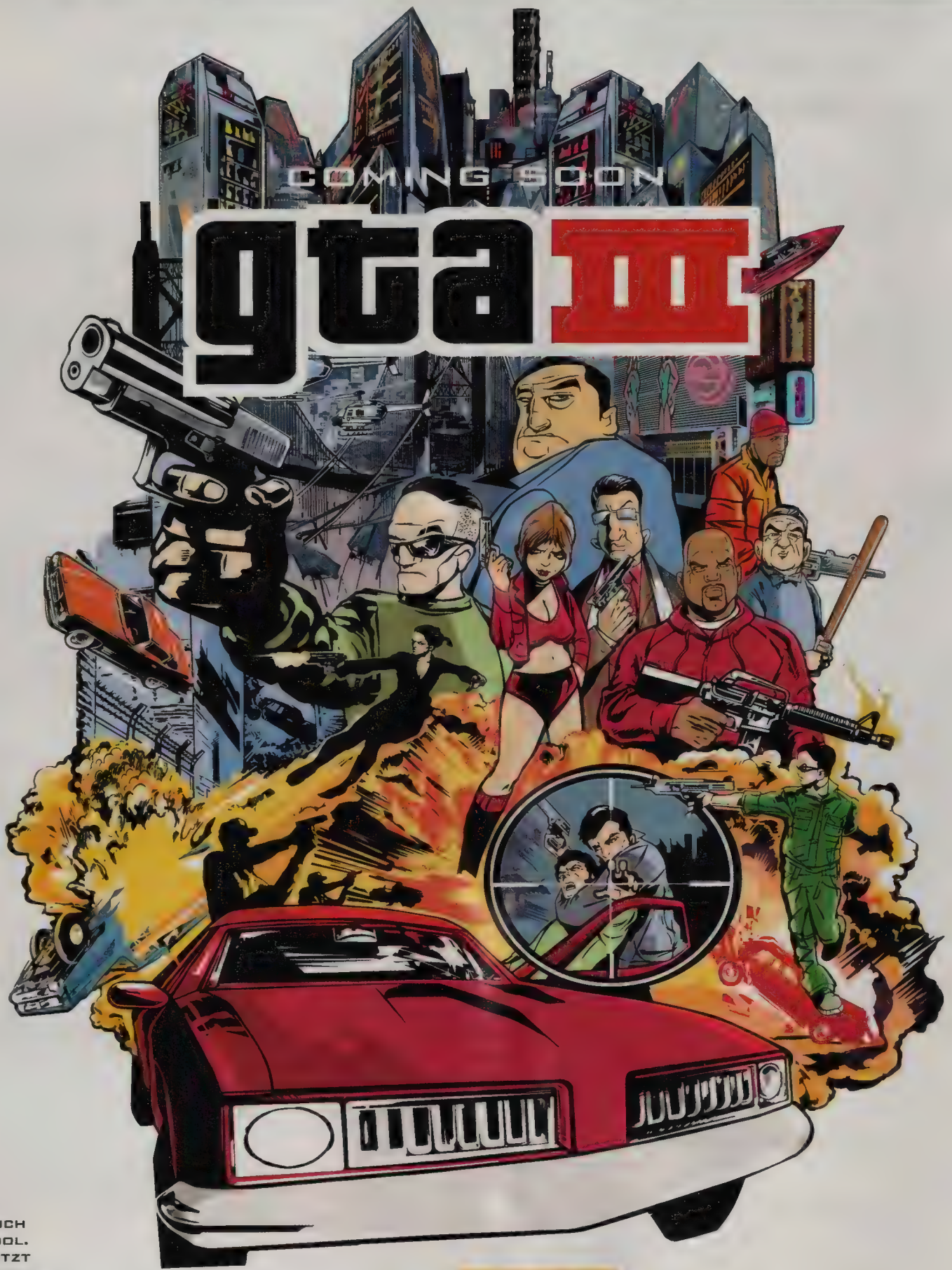
Sportspiel

Start: November 2001

Neversoft/Activision 02 | geplant für 1-4 Spieler

Fun-Sport-Fans sollten schon mal die Finger massieren: „THPS3" kommt bald und wird unglaublich gut!

geplant für PC, Xbox, PS, NGC, GBA



AUCH COOL. JETZT ÜBERALL AUF DVD:

LIBERTY CITY YELLOW CAB ZU GEWINNEN:

UNTER 0190/092828 (96 PF. PRO ANRUF) ODER WWW.GTA3.DE

OFFIZIELLES GTA3-THEME

„BACK TO THE STREETS“

VON TOM NOVY

COMING SOON

PlayStation.2

WWW.GTA3.DE

Zoo Tycoon

Ein Heim für Tiere: Mit Microsofts Tierpark-Simulator gibst Du nicht nur Tieren eine Heimat, sondern füllst auch Dein Bankkonto.

Neben den Tieren locken zusätzliche Attraktionen wie ein Karussell Besucher an

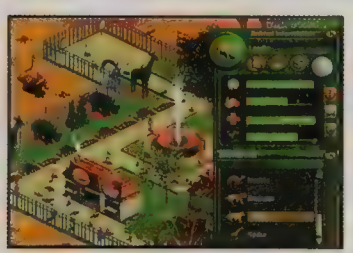
Panik im Zoo: Ein Rudel Löwen ist ausgebrochen

Dicke Haut und großes Horn – ein Rhinozeros ist nicht ganz billig

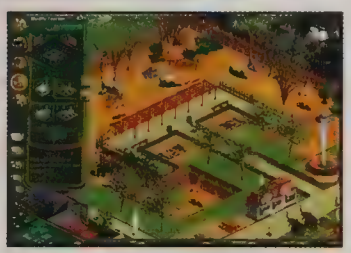
Die Datenbank hält wichtige Informationen bereit

Gemsen fühlen sich nur in bergigem Gelände wohl

Mit Bäumen und Ziersträuchern verschönerst Du Deinen Tierpark



Mit diesem Menü überwachst Du den Gesundheitszustand der Tiere



Terraforming per Mausklick: Das Gelände wird auf Befehl verändert

Rette sich wer kann, die Löwen sind los! Alles rennt, rettet, flüchtet panisch, und Du hast ein Problem mehr. Als ob die Arbeit eines Zoodirektors nicht schon stressig genug wäre.

In Microsofts neuer Tierpark-Simulation „Zoo Tycoon" bist Du nicht nur für die Sicherheit der Besucher verantwortlich, sondern für das gesamte Management des Zoos. **Wie im Genrekollegen „RollerCoaster Tycoon" baust Du an der Infrastruktur des Parks.** Du schaffst neue Tiere an, stellst Mitarbeiter ein und errichtest neue Attraktionen für die Besucher.

Die kommen allerdings erst in lukrativen Mengen, wenn Du einiges bietest. Ein Streichelzoo mit Ziege und Esel ist zwar ganz nett, die zahlenden Massen strömen aber erst, wenn Pandabären oder weiße Tiger locken. Die sind in der Anschaffung natürlich entsprechend teuer und verlangen nach besonderer Pflege.

Gewöhnliche Wärter sind mit solchen Exoten restlos überfordert. Ein spezialisierter Tierarzt ist hier das Mindeste. Nur leider reißt ein solcher Fachmann ein großes Loch in das enge Budget. Vielleicht solltest Du doch lieber mit einer Herde Bergziegen ins Geschäft starten.

Das Programm stellt Dir über vierzig Tierarten zur Verfügung. Jede Rasse verlangt spezielle Gehege und künstliche Klimazonen, die Du erst bauen musst. Ist das geschafft, dann kommen die ersten Besucher und vergnügen sich in Deinem Zoo.

Für zusätzliche gute Laune sorgen dabei Imbiss- und Informationsstände, Kinderkarussells und lukrative Restaurants. Im Laufe des Spiels werden Dir weitere Gebäude und Parkverschönerungen zur Verfügung gestellt. Du kannst „Zoo Tycoon" entweder im freien Modus spielen oder Dich an eine Mission wagen. Hier musst Du besonders empfindliche Tiere aufpäppeln, eine Zucht starten oder ein bestimmtes finanzielles Ziel erreichen. Damit Dir das gelingt, hält das Programm erhellende Tutorials und eine umfangreiche Datenbank bereit. Hier erfährst Du alles Wissenswerte über Deine Schutzbefohlenen.

E/D

Zoo Tycoon
Simulation

Start: Herbst 2001

Microsoft | geplant für 1 Spieler

Keine neue Spielidee, aber ein sympathisches Thema. Microsofts Tierwelt-Simulator könnte echt Spaß bringen

Text: Volker Weitz

Kieferlos: Raziels Schleier unter den Augen bedeckt sein Gesichtsdefizit

Im ersten Teil konnte Vampirfürst Kain noch entkommen: In „Soul Reaver 2" schwört Seelenräuber Raziel ihm aber blutige Rache!

Mit der neuen Enemy-Lock-Funktion behältst Du auch bei vielen Gegnern den Feind im Auge

Im Vorgänger konnte Raziel die Gegner am Genick packen, jetzt kickt er die Unholde lieber in die Magengegend

THE LEGACY OF KAIN SERIES

SOUL REAVER 2

Ein echter Teufelskerl, dieser Kain: Gerade als Raziel zum vernichtenden Schlag gegen den Vampir ansetzt, öffnet er stark geschwächt noch ein Zeitportal und entwischt seinem Richter in letzter Sekunde. Schwer genervt und von Rachegelüsten angespornt springt Raziel auch in das Dimensionsloch, um Kain in der Vergangenheit Nosgoths für immer zu vernichten.

Ein Gutes kann man dieser Aktion jedenfalls abgewinnen: Da „Soul Reaver 2" unmittelbar an Teil eins anschließt, entfällt die lästige Ausrüstungssuche zu Beginn – Du nimmst von Anfang an Deine Gegner mit dem mächtigen Soul-Reaver-Schwert auseinander!

Das neue Kampfsystem macht erstmals Combo-Attacken und Special Moves möglich, während Du mit der praktischen Enemy-Lock-Funktion den Feind immer fest im Blick behältst. Liegt der Widersacher am Boden, beendet Raziel den Kampf mit einem spektakulären Angriff, bevor er die freigesetzten Seelen einsaugt. 14 Waffen findest Du im Laufe des nichtlinearen Abenteuers, zudem kannst Du Dein Soul-Reaver-Schwert aufrüsten.

Um die Levels mit detaillierten und facettenreichen Texturen zu versehen, haben die Entwickler wieder auf die Streaming-Technologie des ersten Teils zurückgegriffen: Die Spielwelt ist in viele kleine Bereiche unterteilt, und nur die für jeden Abschnitt benötigten Dateien werden stetig im Hintergrund in den knappen PS2-Speicher geladen.

Das Ergebnis kann sich sehen lassen: „Soul Reaver 2" besticht durch exzellente Grafiken, tolle Effekte und sehr Polygon-gesegnete Charaktere!

Sauwetter: Die verbesserte Grafikroutine lässt Dich erstmals im Regen stehen

In den unterschiedlichen Zeitzonen trifft Raziel auf viele neue Gegnertypen

Um Energie zurückzugewinnen, saugt Dein Held die Seelen-Überreste ein

Der drachenartige Gegner versucht Raziel mit seinem giftigen Atem zu attackieren. Geschickt tauchst Du unter der blauen...

...Dunstwolke hinweg, um anschließend die Kraft Deines Soul-Reaver-Schwerts auf die grüne Kreatur loszulassen

PS2 E/D

Soul Reaver 2

Action-Adventure

Start: November 2001

Crystal Dynamics/Eidos | geplant für 1 Spieler

Ein 128-Bit-Update nach Maß: „Soul Reaver 2" lockt mit knalliger Optik und getuntem Kampfsystem

geplant für PC

Text: Michael Stapf

XBOX PS2

Alles Gute kommt von oben: Furchtlos springt Kain ins Gegnergetümmel (Xbox)

Blood Omen 2

Vampire leben bekanntlich länger: 200 Jahre nach der Handlung in „Blood Omen" hat es Blutsauger Kain wieder auf die Menschheit abgesehen – genauer gesagt auf eine Gruppe Vampirjäger, die ihm und seinen Artgenossen auf den Zahn fühlen will. Im Kampf gegen die Sterblichen steht Kain die Vampirin Umah zur Seite, die ihn zu Beginn des Abenteuers in die abgeriegelte Menschenstadt schleust.

Dabei eilt Deinem Helden in den Gassen sein Ruf voraus: Während er am Anfang noch relativ ungestört durch die Straßen wandern kann, erkennen ihn die Einwohner bald und ergreifen panisch die Flucht. Kommt es mit Wächtern zum Kampf, ist Taktik gefragt. Leichte Attacken blockst Du ab, Spezialangriffe treffen immer. **Überrascht Kain einen Gegner von hinten, reicht ein einziger Move, um ihn zu erledigen – anschließendes Blutaussaugen inklusive!**

Doch weiß sich Dein Held auch mit Waffen bestens zu wehren, zudem helfen ihm besondere Fähigkeiten weiter: Im Schleier des Morgennebels macht er sich mit seiner Stealth-Technik unsichtbar und dank Supersprung hüpft er bequem von einem Dach zum nächsten!

Etwas einseitige Ernährung: Kain (l.) saugt seine Gegner restlos aus (PS2)

Erwischt! Unsichtbar schleicht Kain sich von hinten an den Gegner ran (Xbox)

E/D

Blood Omen 2
Action-Adventure

Start: Herbst 2001 (PS2)

Crystal Dynamics/Eidos | geplant für 1 Spieler

Die Jagdsaison ist eröffnet: Blutiges Vampir-Abenteuer mit prachtvollen Levels und düsterer Atmosphäre

PS2

Lauter Geisterfahrer! Im Gegenverkehr brauchst Du gute Reflexe und Nerven aus Stahl

Burnout

Mit „Gran Turismo 3" sind Rennspiel-Fans auf der PS2 schon sehr gut bedient. Doch nicht jeder steht auf derart hammerharten Realismus. Für diese Front naht Rettung: Mit „Burnout" kündigt sich für die Liebhaber rasanter Arcade-Action ein Kleinod an: Die „TrickStyle"-Macher arbeiten mit Hochdruck an ihrem Straßenrenner.

Auf drei Kontinenten wirst Du durch Großstädte fetzen. Nicht nur, dass einem dabei bis zu 300 andere Verkehrsteilnehmer die Fahrbahn verstopfen, bei Geschwindigkeiten bis weit über 250 km/h wird es spätestens an Kreuzungen sehr, sehr eng. Denn so etwas wie eine rote Ampel existiert für hungrige Autofahrer natürlich nicht. **Kommt es zum Zusammenstoß, werden die Verformungen der Karosserie in Echtzeit berechnet. Qualmende Reifen und berstende Scheiben verstehen sich dabei von selbst.**

Nach so einem optisch tollen Crash ist die Karre meistens nur noch ein Haufen formschöner Schrott. Doch darf man das Rennen in einem rundum reparierten Wagen vom Straßenrand fortsetzen.

Das Beste zum Schluss: Obwohl erste Details erst jetzt bekannt wurden, soll „Burnout" noch dieses Jahr erscheinen.

Knappe Manöver und Drifts laden Deinen Turbobalken unten links auf

Nach einem Unfall wird sofort ein Replay aus mehreren Winkeln gezeigt

E/D

Burnout
Rennspiel

Start: Herbst 2001

Criterion/Acclaim | geplant für 1-2 Spieler

Vollgas-Spaß für jedermann: Prächtige Grafik und spektakuläre Unfälle machen Lust auf mehr

Wann kommt was?

„Klonoa 2": Die neue Jump&Run-Referenz?

Oktober 2001

C&C: Renegade
Westwood/EA – 3D-Shooter

GTA 3
Rockstar/Take 2 – Actionspiel

NHL 2002
EA Sports – Sportspiel

Time Crisis 2
Namco/Sony – Gun-Shooter

WWF Smackdown! 3
THQ – Fightspiel

November 2001

Empire Earth
Sierra/Vivendi – Strategiespiel

FIFA 2002
EA Sports – Sportspiel

Klonoa 2 – Lunatea's Veil
Namco/Sony – Jump&Run

Silent Hill 2
Konami – Action-Adventure

Worms Blast
Team 17/Ubi Soft – Actionspiel

Dezember 2001

Devil May Cry
Capcom/EA – Action-Adventure

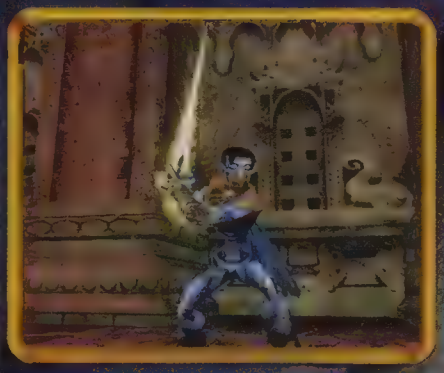
Mario Party 3
Nintendo – Actionspiel

MotoGP 2
Namco/Sony – Rennspiel

Alle Angaben ohne Gewähr

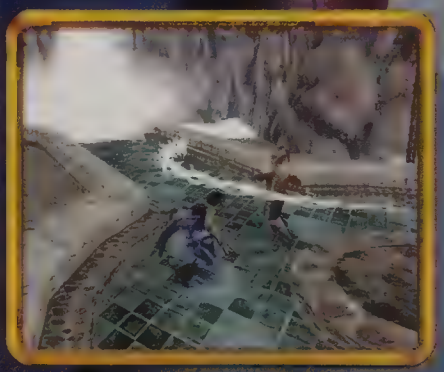
Text: Daniel Blank, Michael Stanf.

© 2001 Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics Inc. Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are Trademarks of Crystal Dynamics Inc.
Published by Eidos Interactive Limited. Eidos, Eidos Interactive Limited and the Eidos logo are Trademarks of the Eidos group of Companies. All Rights Reserved.



"Mit neuen Kräften ausgestattet wird Raziel ohne Probleme den PlayStation-2-Gipfel stürmen. Einschätzung: Super."
(PlayZone 02/2001)

"Sowohl grafisch als auch spielerisch herausragendes Fantasy-Abenteuer mit starker Handlung." (OPM 01/2001)



"Nosgoth lebt! Es wartet ein echter Superhit auf uns."
(PlayPlayStation 01/2001)

"Sollte die Spielbarkeit mit Grafik und Atmosphäre gleichziehen, erwartet uns ein Top-Action-Adventure mit dichter Story."
(OPM2 002/2001)

Überlasse das Schicksal nicht dem Zufall.

Raziel ist zurück, um der Vergangenheit eine Zukunft zu geben.

SOUL REAVER 2
THE LEGACY OF KAIN SERIES
PlayStation 2
PC CD
OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH
EIDOS
www.eidos.com

TICKER

Daddelfieber auf der IFA

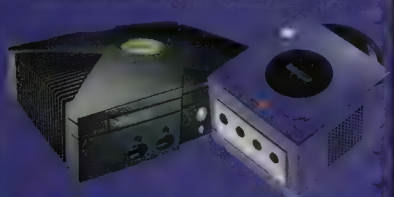
Halle 1 der Internationalen Funkausstellung in Berlin war dieses Jahr Treffpunkt der „Counter-Strike"-Fans. 300 vernetzte PC standen für verschiedene Turniere bereit. Die im Durchschnitt 13- bis 15-jährigen Spieler boten sich heiße Gefechte. Mehr zur IFA und ihren spannenden Neuheiten im großen Messebericht ab Seite 118.

Musik zum Anschnallen

Samsung zeigte auf der IFA einen MP3-Player für den Oberarm. Der leichtgewichtige **YP-30S** misst nur 4,4 x 6,5 cm. Er hat einen Speicher von 64 MB (das reicht für ein bis zwei Stunden). Mit einem Band kann man sich diesen Winzling auch um den Hals hängen. Der YP-30S soll bis Weihnachten erscheinen (Preis noch offen).

Verspätete Wurfel-Freuden

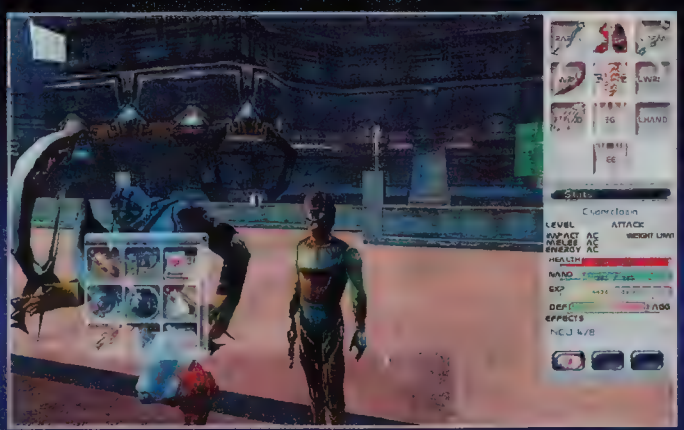
Japan ärgert sich über den verschobenen Xbox-Start (siehe Seite 28). Doch auch die USA bleiben von verspäteten Konsolenerscheinungen nicht verschont. Diesmal trifft es den Gamecube – doch ist die Verspätung noch auszuhalten. Statt am 5. November wird der Würfel dort nun erst am 18. November in die Regale kommen. Wir müssen leider noch bis Frühjahr 2002 warten.



Gib Kratzern keine Chance!

Wieder eine CD zerfurcht? Keine Panik. Mit dem „Gamedoctor" machst Du sie (egal ob Konsolen-, Audio- oder PC-CD) wieder lesbar. Das Gerät schleift behutsam die Oberfläche ab, dann wird die CD nur noch poliert. Der „Gamedoctor" kostet rund 130 Mark und ist im Fachhandel oder bei www.gamedoctor.de erhältlich.

Anarchy Online



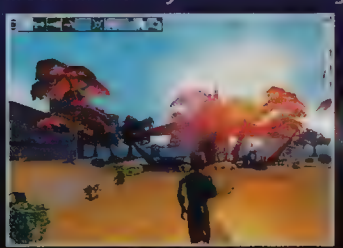
In Deinem Inventory kannst Du unzählige Gegenstände verstauen

Ab in den Cyberspace: Kämpf im Rollenspiel „Anarchy Online" mit Nanobots und krassen Laserwummen.

Du hast die Nase gestrichen voll von Feen, Gnomen und holden Jungfrauen? Dann ist das Rollenspiel „Anarchy Online" das Richtige für Dich. In Funcoms Netzwelt stromerst Du über einen fernen Planeten und kabbelst Dich mit Robotern und durchtriebenen Mutanten.

Gekämpft wird nicht mit Schwert und Feuerball, sondern mit Angriffsprogrammen und Energiewaffen. Wie es sich für ein Online-Spiel gehört, kann man dabei ausgiebig mit den Mitspielern plaudern. Leider existiert noch kein deutschsprachiger Server, so sind gute Englischkenntnisse Pflicht.

Neben dem einmaligen Preis von rund 80 Mark fallen monatlich Abo-Kosten von etwa 30 Mark an. Infos: *www.anarchy-online.com*



Stimmungsvoll: Auf dem Planeten Rubi-Ka geht die Computersonne auf

Rasselbande: Im Team kämpft es sich bedeutend leichter gegen Mutanten

Simpsons-Alarm

Start der 12. Staffel am 24. September

Das gibt's doch gar nicht! Homer Simpson, legendär für seine unschlagbare Blödheit, verfügt plötzlich über einen IQ von 105. Gleich in der ersten, „Emmy"-nominierten Folge „Der berüchtigte Kleinhirn-Malstift" wird das Geheimnis seiner neuen Cleverness gelüftet...

Die brandneue 12. Staffel läuft ab 24.9. jeweils montags um 21.15 Uhr bei Pro 7. Infos: *www.snpp.com/*

God save the Queen: Homer steht total auf England, aber vor allem auf die Musik der legendären Rockband The Who

Abgefahren: Der Beamer lässt die Moorhühner über Wände flattern. Mit der Lightgun sorgst Du für guten Flug in die ewigen Jagdgründe

Weidmannsheil!

Hühnerjagd an der Zimmerwand

Herbstzeit – Jagdzeit! Diesmal ballerst Du die Moorhühner an Deiner Zimmerwand ab. Die Pirsch wird mit einem Wandprojektor, dem „Moorhuhn"-Modul dafür und der Lightgun ausgeliefert (rund 180 Mark im Spielwarenhandel). Übrigens: Ab Ende September wird es „Moorhuhn" Teil 3 für PC geben (Preis: rund 25 Mark).

Top-Downloads bei BRAVO

Für alle nebenstehenden Demos ist ein Download diesen Monat empfehlenswert. In der letzten Spalte siehst Du, wie lange Dein Rechner zum Herunterladen benötigt, wenn Du über ein 56k-Modem verfügst. Mit ISDN geht das Ganze etwas flotter.

Spiel	Hersteller	Genre	Sprache	Größe	56 KB/s
Red Faction	THQ	3D-Shooter	Englisch	99 MB	4:07 Std.
Sheep, Dog 'n' Wolf	Infogrames	Action-Adv.	Englisch	77 MB	3:12 Std.
ZAX – The Alien Hunter	JoWood	Action-Adv.	Englisch	51 MB	2:07 Std.
Rally Champ. Xtreme	Ubi Soft	Rennspiel	Englisch	45 MB	1:52 Std.
Der Schuh des Manitu	Blackstar	Geschick	Deutsch	6 MB	0:15 Std.

Steht auf klein karierte Hemden und großkalibrige Wummen: „Action-Arnie"

Ein Mann sieht rot: Um den Tod seiner Familie zu rächen, verfolgt Brewer (M.)...

...den fanatischen Bombenleger bis in den kolumbianischen Dschungel

Weihnachtszeit, Arnie-Zeit

„Collateral Damage" – sein neues Actionspektakel

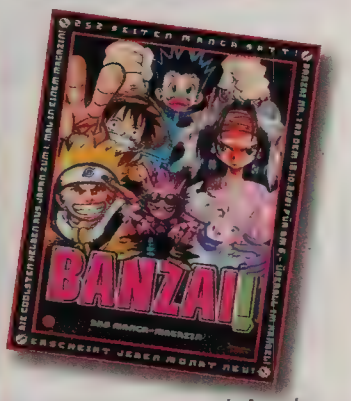
Bis zum Jubilieren dauert's noch, doch Schwarzenegger wird wieder für den Krach zum Fest sorgen: Wie „End of Days" (1999) und „The Sixth Day" (2000) kommt sein neuer Streifen „Collateral Damage" Anfang November in die Kinos. Die Story: Bei einem Bombenanschlag verliert der brave Feuerwehrmann Brewer (Arnie) Frau und Kind und begibt sich auf einen einsamen Rachefeldzug. Info: *http://collateraldamage.warnerbros.com/*

Lara sagt „Sorry" beim echten Jean-Yves (l.)

Entschuldigung

Echter Archäologe sauer

Erinnert Ihr Euch an den Archäologen Jean-Yves aus dem vierten „Tomb Raider"-Teil? Den Mann gibt's wirklich! Der echte Jean-Yves, ebenfalls Archäologe, beschwerte sich, dass sein Vorname im Game missbraucht wurde – obwohl sein Cyber-Ich kein Bösewicht ist. Eidos durfte sich bei ihm nun entschuldigen.



In Ausgabe 1 gibt's die Helden als Sticker dazu

Banzai!

Das neue Manga-Magazin

Frag nicht so viel, freu dich einfach"! Der Carlsen-Comic-Verlag ist sich seines Erfolgs offenbar ziemlich sicher. Denn er bewirbt das neue Manga-Magazin „Banzai!", das am 18. Oktober hier erscheint, ohne Infos auf seiner Site *www.banzai-online.de* – so viel steht fest: Die erste Ausgabe hat 252 Seiten und kostet schlappe sechs Mark.

In den amerikanischen Dynamix Studios gehen die Lichter aus. Die Entwickler der Online-Ballerei „Tribes 2" fallen dem Sparkurs des Mutterkonzerns Vivendi Universal Interactive zum Opfer. „Tribes 2" soll allerdings weiter mit regelmäßigen Patches unterstützt werden.

Die „Soundblaster Audigy Player" ist das Einstiegsmodell. Mehr dazu bei www.europe.creative.com

Soundblaster: Neue Klänge

Creative stellt neue Soundkarten-Generation vor

Für die verbreiteten „Soundblaster-Live!"-Karten gibt es einen Nachfolger: die „Audigy"-Serie. Creative verspricht verbesserten 3D-Klang durch erweiterte EAX-Effekte. Dazu bietet jede Karte einen schnellen Firewire-Anschluss, der etwa für Netzwerke oder den Anschluss von MP3-Playern dient. Die Karten gibt's ab Mitte September in drei Varianten: „Player" (260 Mark), „Platinum" (550 Mark) und „Platinum eX" (700 Mark).

TICKER

Tarif für Quasselstrippen

Mit der neuen Tarifvariante „XtraTalk" der Prepaidkarte von T-D1 kommen Vieltelefonierer auf ihre Kosten. Für eine Minute netzintern oder ins Festnetz zahlt man 99 Pfennig. Die nächsten [illegible] Telefonminuten am Tag kosten nur noch 39 Pfennig, ab der zehnten Minute 9 Pfennig. Bis 31. 1. 2002 ist der Tarifwechsel kostenlos.

Billiger Wappen mit „Loop"

Bis zum 31. Oktober kommst Du mit der Prepaidkarte „Loop" von Viag Interkom für nur 9 Pfennig pro Minute ins Handy-Internet (statt bisher 30 Pfennig). Beim „Loop-WAP" kann man jetzt auch ortsgebundene Infos abrufen. Das Handy erkennt, wo Du bist, und liefert zum Beispiel Adressen von Kneipen in der Nähe.

L O O P *
up your life

Comics selbst gemacht

Textnachrichten per E-Mail zu senden, ist nichts Besonderes mehr. Warum also nicht mal einen selbst gebastelten Comic verschicken? Auf der deutschsprachigen Site *www.toon-o-matic.com* geht das einfach. Dort findest Du leicht zu bedienende Werkzeuge, etwa Sprechblasen, Hintergründe und Figuren. Dazu stimmt man über andere Cartoons ab.

So macht Lernen Spaß!

Mit dem „Cornelsen Power Learning"-Programm wird man Mathe-, Deutsch- und Englischprofi. Dem übersichtlichen Buch wird eine CD-ROM beigelegt, die Lernfortschritte festlegt und die Fehler analysiert. Das Bundle kostet pro Fach und Klassenstufe rund 40 Mark. Infos: *www.cornelsen.de*

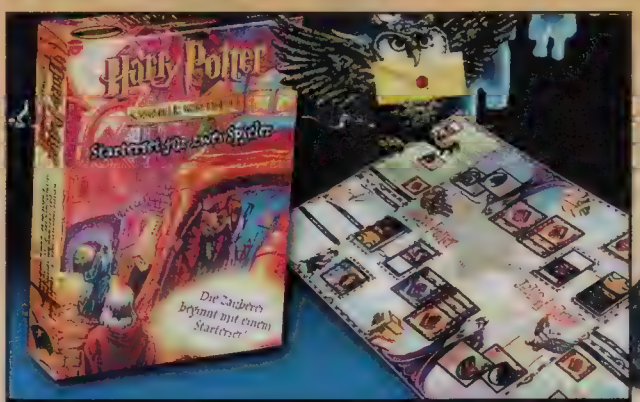
Ab Januar 2002 gibt's die Bundles auch für die 7. und 8. Klasse

Unsere 1-Top 10
der letzten drei Monate

Bomberman Tournament	GBA	Action-Adventure
Castlevania	GBA	Action-Adventure
Excitebike 64	N64	Rennspiel
Eurofighter Typhoon	PC	Simulation
Gran Turismo 3	PS2	Rennspiel
Mario Kart	GBA	Rennspiel
NBA Street	PS2	Sportspiel
Operation Flashpoint	PC	Action-Strategie
Red Faction	PS2	3D-Shooter
Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	Sportspiel

Jetzt geht's Hogwärts

Bevor Film und PC-Game erscheinen, kannst Du im Sammelkartenspiel schon mal selbst Zauberer sein.



Im Sammelkartenspiel begegnen Dir Leute, Zaubersprüche und Abenteuer aus den Büchern. Das Starterset besteht aus zwei Decks mit je 40 Karten

Mit Zacken-Narbe und Nickelbrille: Daniel Radcliffe spielt Harry Potter im Film

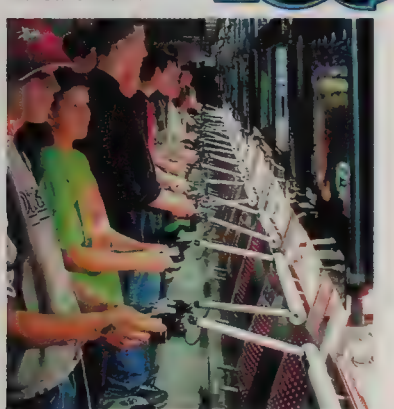
Das kann ja noch ewig dauern! Gerüchten zufolge erscheint der fünfte „Harry Potter"-Band erst im Februar 2002. Die Autorin Frau Rowling will sich nicht drängeln lassen. Zum Glück gibt's für die Fans im November erst mal den ersehnten Film und das Computerspiel. Neuen Stoff für alle Zauberlehrlinge bringt auch das Sammelkartenspiel. Mit Lektions-, Zauberspruchs- und Wesenskarten versuchst Du, das Kartendeck des Gegners wegzuzaubern. Ein Tischplan macht den Einstieg leicht. Das Starterset für zwei Spieler kostet zirka 30 Mark und ist ab sofort im Spielwarenhandel erhältlich.

Packend: Den zweiten Trailer zum Film gibt's auf www.harrypotter.com

YOU in Berlin

Fun am SCREENFUN-Stand

Vom 12. bis 14. Oktober steht das Messegelände Berlin im Zeichen der „YOU" (*www.you.de*). Halle 5.1 ist ganz und gar für die BRAVO-Family reserviert. In der SCREENFUN-Area könnt Ihr auf 20 Konsolen daddeln, im Rennsimulator über Pisten rasen und auf zehn Stationen „Counter-Strike" spielen. Die Messe öffnet täglich von 10 bis 19 Uhr. Ticket: 18 Mark.



Die Displays voll im Visier: Alle Konsolen-Arten warten beim SCREENFUN-Stand auf Euch

Xbox-Konferenz im Land des Lächelns

Namco liefert Top-Titel

Der Termin für den Start der Xbox in Japan wurde auf den 22.2.2002 gelegt. Stolz verkündete Microsoft, „Tekken"-Macher Namco wolle mit vier Titeln zum Erfolg der Konsole beitragen, darunter „Dead to Rights", „Ridge Racer" und „Soul Calibur 2".

Wann genau die Xbox in Europa kommt, ist noch offen, geplant ist nach wie vor das erste Quartal 2002.

Bisher nur auf PS2 gezeigt, kommt es nun exklusiv für die Xbox: „Dead to Rights"

Attacke auf „GT3": „Sega GT 2002" soll die neue Rennspiel-Referenz werden

Günstig ins Netz

Auf ins Internet! In dieser Tabelle haben wir die günstigsten Internet-Provider gesammelt. Welches Angebot das beste für Dich ist, hängt davon ab, wie viel Zeit Du monatlich im Netz verbringst. Der obere Tabellenteil zeigt Preise für eine durchschnittliche Surfzeit von fünf bis 50 Stunden. Die Telefonkosten sind bei allen Anbietern inbegriffen.

Power-Surfen

Für Leute, die mehr als 50 Stunden pro Monat im Netz sind, gibt es spezielle Angebote. Hier zahlst Du eine Pauschale für eine festgelegte hohe Stundenzahl oder sogar für ganz unbegrenzte Surfzeit.

	Anbieter und Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Gesamtkosten online	Info-Telefon	Webadresse	Einwahlnummer	Zugangsname	Passwort	Anmeldung nötig?
5 Stunden Surfzeit	Freenet Special	entfällt	1,7 Pf (18-9 Uhr)	5,10 DM	(0190) 75 08 50	www.freenet.de	(01019) 01 92 31 750	frei wählbar	frei wählbar	nein
	Otelo Nexgo by Call	entfällt	1,9 Pf	5,70 DM	(0180) 10 01 011	www.otelo.de	10 11 10 91 501	otelo	nexgo	ja
	Talknet Adweb	entfällt	1,98 Pf (ab 18 Uhr)	5,94 DM	(01805) 38 38	www.talknet.de	(01050) 01 92 58 53	zugewiesen	zugewiesen	ja
20 Stunden Surfzeit	Freenet Special	entfällt	1,7 Pf (18-9 Uhr)	28,40 DM	(0190) 75 08 50	www.freenet.de	(01019) 01 92 31 750	frei wählbar	frei wählbar	nein
	Otelo Nexgo by Call	entfällt	1,9 Pf	22,80 DM	(0180) 10 01 011	www.otelo.de	10 11 10 91 501	otelo	nexgo	ja
	Arcor Speed (18-9 Uhr)	9,95 DM	1,6 Pf (Mindestlaufzeit 3 Mon.)	29,15 DM	(0800) 10 70 005	www.arcor.de	192071	zugewiesen	zugewiesen	ja
50 Stunden Surfzeit	Freenet Special	entfällt	1,7 Pf (18-9 Uhr)	51,00 DM	(0190) 75 08 50	www.freenet.de	(01019) 01 92 31 750	frei wählbar	frei wählbar	nein
	Arcor Power	entfällt	1,9 Pf (Mindestlaufzeit 3 Mon.)	57,00 DM	(0800) 10 70 005	www.arcor.de	192071	zugewiesen	zugewiesen	ja
	Arcor Speed (18-9 Uhr)	9,95 DM	1,6 Pf (Mindestlaufzeit 3 Mon.)	57,95 DM	(0800) 10 70 005	www.arcor.de	192071	zugewiesen	zugewiesen	ja

90 Stunden Surfzeit & mehr	Anbieter und Tarif	Einrichtungsgebühr	Kündigungsfrist	Mindestlaufzeit	Preis pro Monat	Info-Telefon	Webadresse	Sonstige Bedingungen
	AOL Flatrate	entfällt	30 Tage	12 Monate	39,95 DM	(01802) 50 60 00	www.aol.de	derzeit nur 1000 Neuanmeldungen/Woche
	Talknet Flatrate	59,90 DM	30 Tage*	6 Monate	59,90 DM	(01805) 38 38	portal.talknet.de	gilt Mo-Fr von 18-9 Uhr, sonst ganztägig
	T-Online Surftime 90	entfällt	30 Tage	keine	79 DM	(0800) 33 05 500	www.t-online.de	gilt für 90 h, jede weitere Stunde 2,9 Pf/Min.

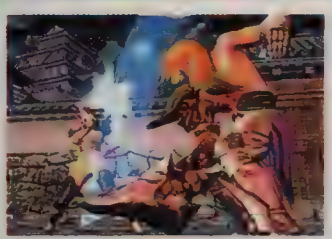
**Nach Ablauf der Mindestlaufzeit · Stand: Anfang September 2001 · alle Angaben ohne Gewähr*

Gamecube-Countdown in Tokio!

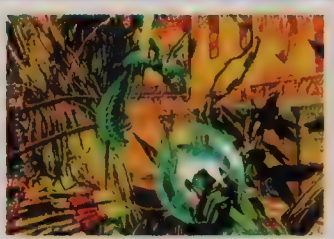
Space World 2001

In Japan lebt die Zukunft schon heute: Nintendo präsentierte erstmals seine neue Konsole in aller Öffentlichkeit!

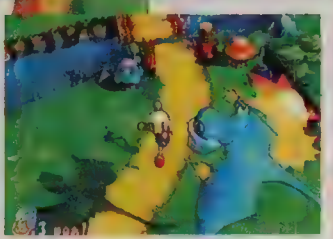
Fürs heiß ersehnte Gamecube-„Zelda" zeigte Erfinder Miyamoto erste Cartoon-Optiken, hier etwa Link



Killergrafik: „Soul Calibur 2"-Helden tummeln sich nun auf dem Gamecube



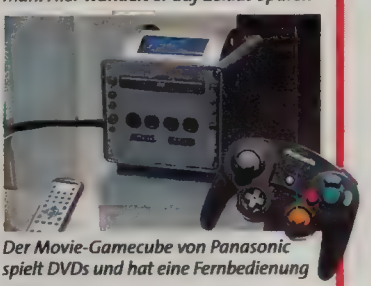
Action-Premiere: „Metroid Prime" entpuppt sich als bizarrer Ego-Shooter



Keine Nintendo-Konsole ohne Bomberman: Hier wandelt er auf Zeldas Spuren

Das blitzschnelle „Tekken" für den GBA war eine kleine, aber feine Sensation

„Kirby" demonstrierte den Einsatz des GBA als „intelligenten" Game-Controller



Der Movie-Gamecube von Panasonic spielt DVDs und hat eine Fernbedienung

Mit eigener Show im futuristischen Big-Site-Messezentrum feiert Nintendo jährlich seine Weihnachtstitel. **In diesem Jahr war die „Space World" in Tokio besonders spannend: Neben massig GBA-Neuheiten zeigte Nintendo auch das Hard- und Software-Startangebot seiner Megakonsole Gamecube, die jetzt in Japan und Anfang 2002 in Deutschland erscheint.**

Die „Space World" war für jedermann geöffnet: Auf mächtigen Displays duellierten sich die Nintendo-Fans im Gamecube-„Smash Bros.". Wer dreimal gewann, erhielt eine exklusive Nintendo-Tasche.

„1080°", „Donkey Kong Prime" und ein erstklassiges „WaveRace", bei dem Dir die Gischt um die Ohren und gegen die Kameralinse spritzt – neben diesen stark aufgemöbelten N64-Nachfolgern stand Namcos Fighthammer „Soul Calibur 2" im Vordergrund. Der furiose erste Teil bewies vor zwei Jahren die Dreamcast-Grafikpower. Jetzt soll das optisch überragende Update den Gamecube-Start beschleunigen.

Exklusiv für die neue Konsole entsteht Hudsons „Bomberman Generation": Wie auf dem GBA wurde der Solo-Modus zu einem „Zelda"-Killer erweitert: Im ersten spielbaren Abschnitt teleportiert sich Bomberman durch hohle Baumstümpfe, sprengt pummelige Drachen und durchstöbert Vasen nach Extras. Ein Vierspieler-Modus ist angekündigt, war aber noch nicht spielbar.

Auch der Gamecube-Link zum GB Advance konnte punkten. Du steuerst das Gamecube-„Kirby" mit dem Handheld: Purzelt Dein Kugelheld in einen Abgrund, erscheint er auf dem LCD, wo Du flink weiterspielst!

Heißeste GBA-Neuheit war das erste Handheld-„Tekken": Sich drehender Endlosboden, authentische Bitmap-Hintergründe und wilde Kamerazooms lassen die Advance-Chips rauchen. Die Helden sind keine Polygonfiguren, sondern „Sprites", das heißt, sie bestehen aus Pixeln. Die Steuerung wurde auf zwei Tasten (Kick und Punch) beschränkt. Ein Hammer, bei dem man Specials locker aus dem Handgelenk schüttelt!

Überzeugen konnte auch „ZOE 2173 Testament". Der PS2-Titel wurde zum Advance-Strategiespiel aus der Vogelperspektive. Auf dem Kampfbildschirm zielt man durchs Fadenkreuz seines Mech-HUDs – Volltreffer, Streifschuss oder Miss!

Und während Teil 1 bald hier aufschlägt, zeigte Capcom schon „Breath of Fire 2", eine stark verbesserte GBA-Fassung des SNES-Originals.

Text: Winnie Forster

TICKER

Bildschirm mit TV-Qualitäten

Je düsterer manche PC-Games, desto besser! Doch oft kann man vor lauter Dunkelheit kaum mehr etwas erkennen. Abhilfe schafft der neue Monitor **LM702-Vision Master Pro 1412** von iiyama (*www.iiyama.de*). Durch einfaches Umschalten erhält man auf dem 17-Zoll-Monitor Bilder so hell wie bei einem Farbfernseher. Preis: rund 700 Mark.

Max Payne als Kinoheld

2001 scheint das Jahr der Kinofilmprojekte zu werden, die auf Videospielen beruhen. Wie im Handbuch angekündigt, will Max Payne die Leinwand erobern. Nun ist es offiziell: Collision Entertainment, die derzeit die Filmversion von „American McGee's Alice" drehen, kauften die Rechte an der Rache-Action. Regisseur, Darsteller und Drehstart sind noch unbekannt.

Welcher Star könnte den „maximalen Schmerz" glaubhaft darstellen?

Aktion: „Final Fantasy IV, V und VI" bitte auch bei uns!

Squaresoft will Klassiker wie „FF IV" nicht bei uns veröffentlichen. Wehrt Euch!

In den USA wurden die Super-Nintendo-Klassiker „FF V" und „FF VI" als „Anthology" für die Playstation umgesetzt. „FF IV" und das geniale Rollenspiel „Chrono Trigger" erschienen letztens aufgepeppt als „FF Chronicles". **Leider plant Squaresoft keine Veröffentlichung in Europa. Jetzt seid Ihr dran!** Kreuzt Euren Wunsch an und klebt ihn auf eine Postkarte. Wir leiten Eure Stimmen an Squaresoft weiter!

Ich will „FF Chronicles + Anthologies". Nur in Deutsch! ☐

Ich will „FF Chronicles + Anthologies". Auch in Englisch! ☐

Schreibt an: Bravo SCREENFUN
Stichwort: „FF-Aktion"
Postfach 200221, 80002 München

1 Die Sims

Du als Hauptperson bei den „Sims"! Wie das geht, zeigt der Workshop ab Seite 100

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Schickt uns eine Postkarte oder E-Mail mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Zusammen mit Amazon verlosen wir unter allen Einsendern 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr auf Seite 146!

Internationale Charts

No1

ANDERE LÄNDER – ANDERE SPIELE!

USA

Gran Turismo 3: A-spec

SONY – PS2 · Genre: Rennspiel

Okay, nicht nur in Europa drückt dieser heiße Feger mächtig aufs Gaspedal!

UK

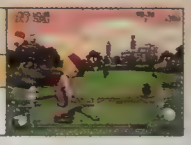
Gran Turismo 3: A-spec

SONY – PS2 · Genre: Rennspiel

Hierzulande gibt's das Spiel mit dem offiziellen GT3-Lenkrad im Bundle für 333 Mark

Japan

Everybody´s Golf 3



SONY – PS2 · Genre: Sportspiel

Auch in Japan hat Sony die Nase vorn. Ob Tiger Woods die Hand im Spiel hat?

NICHT VERPASSEN: BRAVO TV EURE TOP 10 AM

TOP 20

1 Die Sims (1↑)
MAXIS/EA – PC
Auf www.electronic-arts.de findest du ein Flirtspiel als Anheizer zu „Die Sims: Hot Date"

2 Tony Hawk's Pro Skater 2 (2↑)
NEVERSOFT/ACTIVISION – PC, PS, DC, N64, GBA, GBC
Endlich auch fürs N64: Einen ausführlichen Test finden Cyber-Skater auf Seite 51

3 Black & White (3↑)
LIONHEAD/EA – PC
Halleluja! Ab Oktober dürfen auch Playstation-Besitzer Gott spielen und ihr Volk lenken

4 Diablo II (5↑)
BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL – PC
Die Expansion „Lord of Destruction" hat sich bereits über eine Million mal verkauft

5 Final Fantasy VIII (8↑)
SQUARESOFT – PC, PS
Gratulation! Der ältere Squall hat Nachfolge-Held Zidane mit 200 Stimmen überholt

6 Age of Empires II (4↓)
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT – PC,
Trotz leichtem Abstieg immer noch der Imperator unter den Strategiespielen

7 Final Fantasy IX (6↓)
SQUARESOFT/INFOGRAMES – PS
Teil X hat endlich Sprachausgabe. Doch erst im Frühjahr 2002 wird dies hier zu hören sein

8 Zelda: Majora's Mask (14↑)
NINTENDO – N64
Auf dem Gamecube erhält „Zelda" dank „Cell-Shading" einen neuen Cartoon-Look

9 FIFA 2001 (7↓)
EA SPORTS – PC, PS2, PS
Seit einem Jahr ist Coverheld „Lodda" in Rente. Das Spiel kickt in der Gamesliga weiter mit

10 Gran Turismo 3: A-spec (NEU)
POLYPHONY DIGITAL/SONY – PS2
Ein gewaltiger Sprung in die Top Ten – notwendige Schützenhilfe für die PS2

System TOP 5

PC

1	Die Sims	ca. 80 DM	
	MAXIS/EA		Simulation
2	Black & White	ca. 90 DM	
	LIONHEAD/EA		Strategiespiel
3	Diablo II	ca. 35 DM	
	BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL		Action-Rollenspiel
4	Tony Hawk´s Pro Skater 2	ca. 60 DM	
	NEVERSOFT/ACTIVISION		Sportspiel
5	Age of Empires II	ca. 85 DM	
	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT		Strategiespiel

PLAYSTATION 2

1	Gran Turismo 3: A-spec	ca. 120 DM	
	POLYPHONY DIGITAL/SONY		Rennspiel
2	Onimusha Warlords	ca. 120 DM	
	CAPCOM/EA		Action-Adventure
3	Tekken Tag Tournament	ca. 120 DM	
	NAMCO/SONY		Fightspiel
4	Dead or Alive 2	ca. 120 DM	
	TECMO/SONY		Fightspiel
5	Red Faction	ca. 120 DM	
	VOLITION/THQ		3D-Shooter

PLAYSTATION

1	Final Fantasy VIII	ca. 50 DM	
	SQUARESOFT/INFOGRAMES		Rollenspiel
2	Final Fantasy IX	ca. 100 DM	
	SQUARESOFT/SONY		Rollenspiel
3	Gran Turismo 2	ca. 50 DM	
	POLYPHONY DIGITAL/SONY		Rennspiel
4	Tony Hawk´s Pro Skater 2	ca. 50 DM	
	NEVERSOFT/ACTIVISION		Sportspiel
5	Metal Gear Solid	ca. 50 DM	
	KONAMI		Action-Adventure

Text: Christoph Wiethaus, Lisa Brack

Eure Charts

SO HABT IHR GEWÄHLT! DANKE FÜR EURE ZUSCHRIFTEN

11 GTA 2
ROCKSTAR/TAKE 2 – PC, PS, DC
Auf www.rockstargames.com studierst Du die Stadtpläne aus dem Nachfolger schon mal...
9↓

Metal Gear Solid — 12
KONAMI – PC, PS, GBC
Bald schießt Snake mit der Software „Bleemcast" auf der Dreamcast scharf
15↑

13 Gran Turismo 2
POLYPHONY DIGITAL/SONY – PS
Schumi ist Weltmeister! Bekommst Du bei diesem Renner auch die Schampusdusche?
18↑

Half-Life (dt. Version) — 14
VALVE/VIVENDI UNIVERSAL – PC
Zwei Plätze mussten geräumt werden – lad das Magazin nach, Gordon Freeman!
12↓

15 Zelda – Ocarina of Time
NINTENDO – N64
Da noch nicht alle Skulltulas eingesammelt sind, kehrt Spitzohr Link in die Charts zurück
24↑

Tekken 3 — 16
NAMCO/SONY – PS
Selbst der größte Kampf hat mal ein Ende. Die „Tekken"-Krieger werden müde
13↓

17 Pokémon Gold/Silber
NINTENDO – GBC
Die Suche nach dem Berg Shirogane neigt sich dem Ende zu – der Charts-Auftritt auch?
16↓

Tomb Raider: Die Chronik — 18
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, DC
Absturz – trotz Angelina Jolies Zusage zum zweiten „Tomb Raider"-Film
10↓

19 Half-Life: Counter-Strike
VALVE/VIVENDI UNIVERSAL – PC
Konstante Ballerleistung: Nach dem Charts-Einstieg letzten Monat keine Platzänderung
19→

Die Siedler IV — 20
BLUE BYTE/UBI SOFT – PC
Das Dunkle Volk hat zugeschlagen und das Spiel zum Schlusslicht gestempelt
17↓

WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

Spiele für die Insel

Erkan und Stefan

Das konkret-krasse Duo checkt LAN-Partys ab...

Als selbst ernannter Dr. Dipl. Dön. studiert Erkan die Döner-Tradition und „Filosofie". Stefan steht auf brontale Fightgames und gilt auf allen Konsolen als unschlagbar. Doppelt geschwört!

1 Half-Life (dt. Version) (PC)
„Ein fettes Muss für jeden Action-Fighter, der was auf Action schwört"

2 Mech Warrior 2 (PC)
„Fetter Respekt für brontale Fightermaschinen und die vielseitigen Battle-Features"

3 Tomb Raider III (PC)
„Ist klassisch konkrete Bunny-Fighterin mit korrekt sexuellem Charakter vorne dran"

Most Wanted

SPIELE, AUF DIE ALLE WARTEN

1 GTA 3
ROCKSTAR/TAKE 2 – PS2
Genre: Action
Erscheint: November 2001
Vom Eiswagen bis zum Ferrari lässt sich hier alles fahren

2 Bundesliga Manager 2002
EA SPORTS – PC
Genre: Simulation
Erscheint: November 2001
Auf den Pfaden von Manager Uli Hoeneß zum Meisterpokal

3 Soul Reaver 2
CRYSTAL D./EIDOS – PS2
Genre: Action-Adventure
Erscheint: November 2001
Schlüpfe erneut in die Rolle von Raziel und finde Schöpfer Kain

DREAMCAST

1	Shenmue	ca. 100 DM	
	AM2/SEGA		Adventure
2	Crazy Taxi	ca. 80 DM	
	HITMAKER/SEGA		Rennspiel
3	Virtua Tennis	ca. 80 DM	
	SEGA SPORTS		Sportspiel
4	Resident Evil: Code Veronica	ca. 100 DM	
	CAPCOM/EIDOS		Action-Adventure
5	Dead or Alive 2	ca. 100 DM	
	TECMO/ACCLAIM		Fightspiel

NINTENDO 64

1	Zelda: Majora's Mask	ca. 140 DM	
	NINTENDO		Action-Adenture
2	Zelda: Ocarina of Time	ca. 120 DM	
	NINTENDO		Action-Adventure
3	Perfect Dark	ca. 140 DM	
	RARE/NINTENDO		3D-Shooter
4	Banjo–Tooie	ca. 140 DM	
	RARE/NINTENDO		Jump&Run
5	Conker's Bad Fur Day	ca. 160 DM	
	RARE/THQ		Jump&Run

GB ADVANCE

1	Tony Hawk's Pro Skater	ca. 100 DM	
	NEVERSOFT/ACTIVISION		Sportspiel
2	Castlevania	ca. 100 DM	
	KONAMI		Action-Rollenspiel
3	Rayman Advance	ca. 100 DM	
	UBI SOFT		Jump&Run
4	Ready 2 Rumble Boxing	ca. 100 DM	
	MIDWAY/KONAMI		Sportspiel
5	Super Mario Advance	ca. 90 DM	
	NINTENDO		Jump&Run

GB COLOR

1	Pokémon Gold/Silber	ca. 80 DM	
	NINTENDO		Rollenspiel
2	Harvest Moon	ca. 70 DM	
	NINTENDO		Simulation
3	Pokémon Rot/Blau	ca. 70 DM	
	NINTENDO		Rollenspiel
4	Zelda: Link's Awakening	ca. 70 DM	
	NINTENDO		Action-Adventure
5	Dragon Quest Monsters	ca. 70 DM	
	ENIX/EIDOS		Rollenspiel

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Handy", „Internet", „Kino" und „TV".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Rote Kästchen zeigen, für welche(s) System(e) SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC:	Windows-Rechner	NGC:	Nintendo Gamecube
XBOX:	Microsoft Xbox	N64:	Nintendo 64
PS2:	Sony Playstation 2	GBA:	Game Boy Advance
PS:	Playstation/PSone	GBC:	Game Boy Color
DC:	Sega Dreamcast	GB:	Game Boy

In der Rubrik „Angespielt" sind alle Systeme, für die das Spiel erscheint, orange markiert.

Systemanforderungen

PC-Besitzer erfahren hier, ab wann das Spiel gut läuft. *Min.* steht für Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben. Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel Zusatzhardware wie etwa Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

Altersempfehlung

Hier nennen wir besondere Altersempfehlungen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle).

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viel Ihr auf den Tisch blättern müsst. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht: Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Bereits getestete bzw. geplante Versionen des Spiels

Getestet: Hier nennen wir die Noten von Versionen für andere Systeme, die wir bereits im Heft getestet haben.

Geplant: Hier steht, für welches System bzw. welche Systeme das getestete Spiel noch erscheinen soll.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

Die allerbesten Spiele zeichnet der goldene SCREENFUN-Award aus. Dann geht's mit ganzen, Plus- und Minusnoten bis zur 6 runter.

1 / 1- Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 / 2+ / 2- Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 / 3+ / 3- Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 / 4+ / 4- Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 / 5+ / 5- Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 / 6+ Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr hier die wichtigsten Genres.

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend: die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

ACTION-ADVENTURE

Hier geht's actionreich zu. Zu empfehlen: „Dino Crisis 2", „Metal Gear Solid", „Resident Evil 3" (dt. Version) sowie die Serien „Zelda" und „Tomb Raider".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Mit die besten: „Red Faction", „Unreal", „Unreal Tournament", „Half-Life" (dt. Version) und „Perfect Dark".

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? „Soul Calibur", „Dead or Alive 2" sowie Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Ready 2 Rumble Boxing" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent: „Tony Hawk's Pro Skater 2", „Virtua Tennis", „ISS Pro Evolution 2" sowie die Serien „FIFA", „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Grand Prix 3", „Falcon 4.0", „Die Sims" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind klasse: „Formel Eins 2001", „MSR", „Sega GT" und die Serien „Ridge Racer", „Need for Speed", „WipEout" und „Gran Turismo".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Diablo II", die „Final Fantasy"-Serie, „Gothic", „Grandia II", „Deus Ex" und „Phantasy Star Online".

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Sehr gute Vertreter: „Banjo – Tooie", „Donkey Kong 64", plus die Hit-Serien „Spyro", „Rayman", „Super Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei solchen Spielen sind Taktik und Planung Trumpf – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: die Serien „Command & Conquer", „Age of Empires" und „Die Siedler", die Spiele „Commandos" (dt. Version) und „Anno 1602".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß (wie etwa „Crash Bash") machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Beatmania".

Road to India

Zwischen Hölle und Nirvana

Du verlierst die Liebe Deines Lebens. Hol Sie Dir zurück!

Road to India ist Märchen und Albtraum aus 1001 Nacht. Zwischen rätselhaften Träumen und erschreckender Realität mußt Du Deine große Liebe aus den Fängen einer fanatischen Sekte befreien. Zahlreiche Charaktere, faszinierende orientalische Stimmung und die Panoramagrafikengine machen Road to India zu einem einzigartigen Abenteuer.

PC CD ROM

MICROÏDS

© 2001 Microïds. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Microïds. Veröffentlicht von Microïds. Portions of this software are included under licence – Virtools ©. Uses Bink Technology. ©1997-2001 by RAD Game Tools Inc.

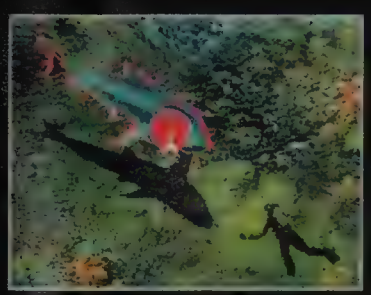
Fast vollständig: Dein Kampfteam stellt sich zum Gruppenfoto. Nur der Marine und der Dieb sind mit dem Hund vor der Tür

COMMANDOS 2

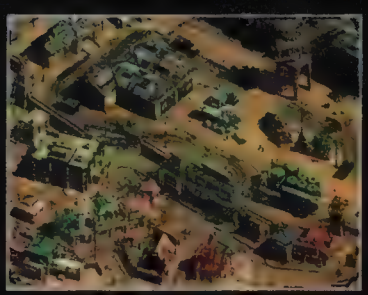
Dieses Spiel zieht Dir die Schuhe aus: Selten war etwas so schwer und trotzdem so packend!

Die Brücke wird gut bewacht. Da lohnt es sich, erst im Haus und dann draußen aufzuräumen

Der Green Beret war im Vorgängerspiel der einzige lautlose Killer im Team



Unterwasserkämpfe, wie gegen diesen Riesenhai, finden äußerst selten statt



Übersichtlichkeit: Wer will, kann mit der Minus-Taste ganz weit herauszoomen

Sangria, Paella und Stierkampf im heißen Arenasand – in Spanien scheint immer die Sonne. Doch nicht nur guter Serrano-Schinken oder leckerer Rioja-Wein kommen von der iberischen Halbinsel. Ein prima Exportartikel geht aufs Konto des Madrider Programmierteams Pyro Studios: „Commandos: Hinter feindlichen Linien" war das erste Spiel der Spanier und wurde 1998 ein Riesenerfolg, zumal in Europa.

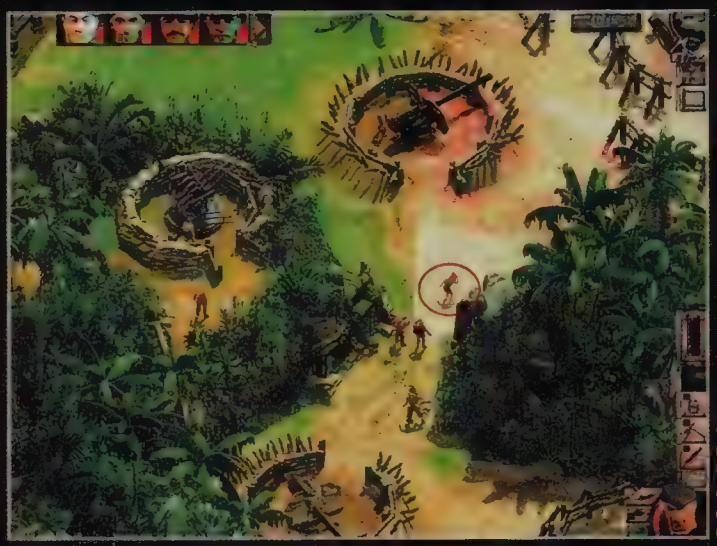
Nach drei Jahren Wartezeit folgt jetzt endlich „Commandos 2". **Auf den ersten Blick hat sich im Spiel nichts geändert: Grafik immer noch schön, Feinde immer noch böse, Speichern immer noch lebenswichtig. Doch der erste Blick trügt, und beim zweiten oder dritten Hinsehen offenbart das Spiel mehr, als man erwartet hat.**

Die Fakten versprechen ein „gewohntes" Spielerlebnis: In zehn Missionen steuerst Du acht Mitglieder einer Spezialeinheit durch feindliches Hinterland. Doch schon in den ersten beiden Tutorialmissionen, die als Trainingslager dienen, lässt „Commandos 2" etwas von seiner unglaublichen Vielschichtigkeit durchblitzen.

Die enorm großen Aufträge spielen nicht nur in Europa zur Zeit des Zweiten Weltkriegs, sondern auch in Südost-Asien und Japan. Zu Beginn sabotierst Du eine U-Boot-Basis bei der französischen Hafenstadt La Rochelle und kümmerst Dich danach um einen zugefrorenen Zerstörer in Norwegen. Dann geht es Richtung Osten: In Burma befreist Du einen verbündeten Religionsführer aus den Klauen der japanischen Armee und spielst in einem Level sogar die Zerstörung der Brücke am Kwai-Fluss nach. Sogar im kaiserlichen Japan schlägt Deine Truppe zu, ehe sie wieder in heimischen Gefilden eingesetzt wird und in der Normandie den Soldaten „Private Smith" retten muss. Bevor sich Deine Truppe jedoch ausruht und Kraft für den dritten Teil sammelt, rettet sie ganz zum Schluss das mit Sprengstoff gepflasterte Paris.

Die Missionsziele sind meist so verschieden wie die Schlachtfelder, auf denen gekämpft wird. Bevorzugt

Text: Knut Gollert

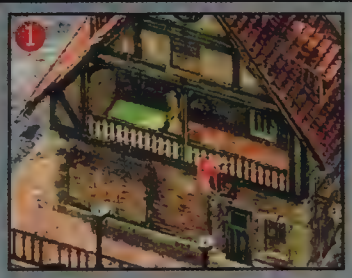


Der Einsiedler (roter Kreis) hilft Dir auf der Pazifikinsel mit ablenkendem Getröte weiter

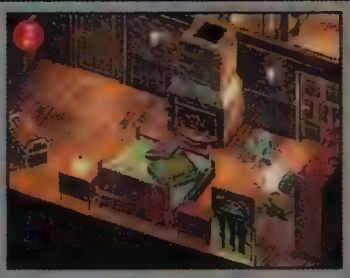
Entdeckt! Der Green Beret hat in einer Höhle Sprengstoff ausfindig gemacht

Drei der Gegner im Spiel. Alle Figuren sind übrigens reine 3D-Charaktere

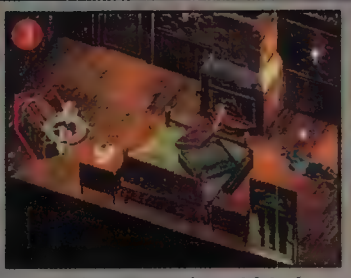
DIE BEFREIUNG DES GREEN BERET



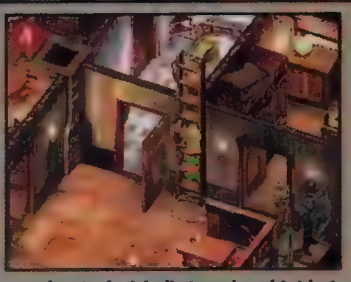
Der Green Beret wird hier festgehalten. Die Tür ist zu, also klettert der Dieb...



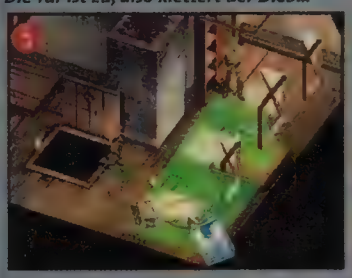
...über den Balkon ins Haus. Die Wache wird betäubt, und da der Dieb nicht...



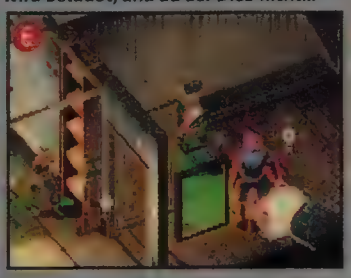
...fesseln kann, versteckt er sich in der Truhe, bis die Wache wieder erwacht...



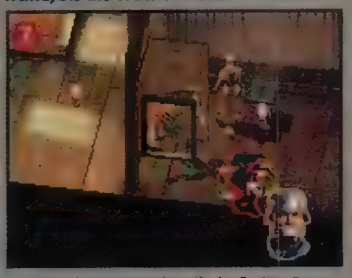
...und erst, als sich die Lage beruhigt hat, klettert er gut getimt nach oben



Dort wird der Soldat mit einem Zigarettenpack angelockt und k.o. geschlagen



Nun noch schnell den Offizier verprügeln, bevor die Wache aufwacht...



...denn der in Windeseile befreite Green Beret kann beide Gegner schnell fesseln

In der Kiste vor der Tür findet der erlöste Held all seine Habseligkeiten. Frei!

müssen Gegenstände besorgt, Ziele neutralisiert oder Einrichtungen gesprengt werden. Dabei passiert es äußerst selten, dass Du die Aufträge mit all Deinen Mannen startest. Allzu oft müssen die Kollegen erst befreit oder Informanten rausgehauen werden. Durch deren Nachrichten ändern sich in einigen Fällen sogar die Aufträge selbst. Zudem gilt es, benötigte Ausrüstungsgegenstände erst zu finden.

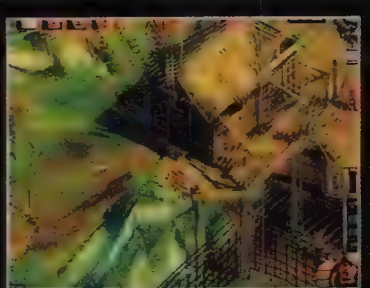
Beim Stöbern nach Hilfsmitteln kommt ein neues Spielelement zum Tragen: Fast jedes Haus lässt sich betreten. Innen blendet das Spiel in eine ständig frei drehbare 3D-Perspektive um, dank der man – trotz Wänden – jeden Feind oder Schrank leicht erkennt.

In Kisten oder Regalen kannst Du jetzt bisweilen sinnvolle Hilfsmittel finden, darunter Zigaretten oder Weinflaschen zum Anlocken eventueller Gegner. Auch neutralisierte Feinde lassen sich durchsuchen und ihrer Waffen oder Uniformen berauben. Einer der neuen Charaktere, der Dieb, kann sogar unbemerkt Wachen bestehlen.

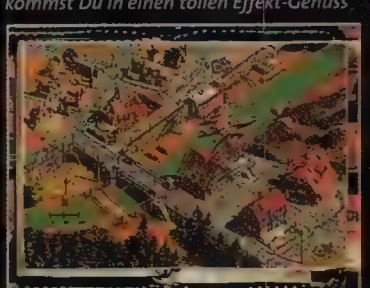
Durch die gewachsene Anzahl an benutzbaren Gegenständen hat Entwickler Pyro auch den Handlungsfreiraum seiner Helden enorm erweitert. Vorbei sind die Zeiten, in denen nur Dein Green Beret – wie in „Im Auftrag der Ehre" – Gegner k.o. schlagen kann. Die Grundelemente des Kampfs beherrscht jetzt fast jedes Mitglied in der Truppe. Spezialisten sind trotzdem weiter gefragt. So ist der Spion immer noch ein Meister der Tarnung, der Dieb der Einzige, der verschlossene Kisten öffnen kann, und der Pionier weiß ganz allein, wie man Sprengstoff ordentlich verzwirbelt.

Grundsätzlich ist es darum möglich, viele Missionen mit nur einem Charakter zu bezwingen. Allerdings vereinfacht Dir der durchdachte Einsatz Deines gesamten verfügbaren Personals die Sache unglaublich. Die breite Palette an Aktionsmöglichkeiten macht die Lösung einer Mission natürlich auf verschiedenste Weise möglich.

Das Grundkonzept des Taktikspiels bleibt dabei unberührt.



Schmier! Beim „herauszoomenden" Blick kommst Du in einen tollen Effekt-Genuss



Pfeilgerade: Die Missionsziele werden zum Glück auch optisch einleuchtend dargestellt

Der Marine ist im Wasser eine Wucht – und nicht nur dort!

EINSATZ IM DETAIL

Paradebeispiele für Aktionen am Kwai-Fluss

Diese Mission, die zu den schönsten im Spiel gehört, ist dem bekannten Kriegsfilm „Die Brücke am Kwai" nachempfunden. Hier gilt es, die für den Nachschub der Japaner wichtige Brücke zu sprengen, die von britischen Kriegsgefangenen gebaut wurde. Doch bevor Du einen Sprengsatz auf die Gleise legen kannst, wartet ein ganzes Stück Arbeit auf Dein Team...

Mit gutem Timing kann der Beret hier oben alles alleine machen...

An dieser Stelle lockst Du am besten alle Gegner mit Glimmstengeln an

Zigaretten oder tote Kumpels – als Lockmittel für die Fußfalle wirksam

Der gefangene Brite verrät, wo Du den Sprengsatz anbringen sollst

Eine wahre Zigarettenschlange zieht diese Wachen ins Verderben

Eine Leiter an dieser Stelle bringt Deine Kämpfer zu den Gleisen

Die Wache wird mit Zigaretten aus der Ecke gelockt und erstochen

Achtung, angetreten!
Die ausführliche Komplettlösung mit allen Missionen und Karten findest Du in der nächsten SCREENTRIX 2/01. Ab 7. November am Kiosk. Vormerken!

Ein aggressiver Nahkämpfer: Der Green Beret liebt sein Messer enorm

Wildlife im vereisten Norwegen: Vom Ballon aus betrachtet, sind die Walrosse harmlos

DEINE EINSATZTRUPPE

Der Green Beret

Er ist langsam, aber kräftig. Der Green Beret ist der leise Killer mit dem Messer und schleppt neben erledigten Feinden sogar Fässer und Kisten weg. Er ist zusammen mit dem Marine **super für leise Kriegführung geeignet.**

Der Dieb

Dieser Neuzugang im Team kann zwar schlecht kämpfen, ist aber unschlagbar, wenn's darum geht, **verschlossene Kisten und Türen zu öffnen oder Wände hochzuklettern.** Von großem Nutzen ist natürlich auch seine Strickleiter.

Der Scharfschütze

Der Mann mit der ruhigen Hand ist leider nur in wenigen Missionen dabei und kann nicht sehr viel. **Wenn Du ihn aber ans Gewehr lässt, trifft er lautlos über große Entfernungen.** Leider ist die Munition immer arg knapp.

Der Fahrer

Dieser Mann ist die erste Wahl, wenn es darum geht, Feindpanzer zu bedienen. **Besonders hilfreich sind allerdings die Fallen und der Stolperdraht.** Auch die vielseitig einsetzbaren Gas- und Rauchgranaten sind sein Metier.

Der Spion

Er ist ein prima Verwandlungskünstler und kann dank hervorragender Sprachkenntnisse **mit geklauter Uniform Gegner ablenken und sogar Befehle erteilen.** Sein guter Umgang mit der Giftspritze ist ebenfalls oft nützlich.

Der Pionier

Er ist der Sprengstoff-Experte im Team. **Als Einziger ist er in der Lage, Sprengladungen zu bauen, Minen zu entschärfen und Panzerfäuste zu benutzen.** Leider ist der Pionier schwer bepackt und dementsprechend langsam.

Natasha

Die einzige Frau im Team kennst Du schon aus „Im Auftrag der Ehre". Leider ist Natasha nur selten dabei, **benutzt aber allzu gern Lippenstift, um Gegner auch dauerhaft abzulenken.** Außerdem schießt sie exzellent.

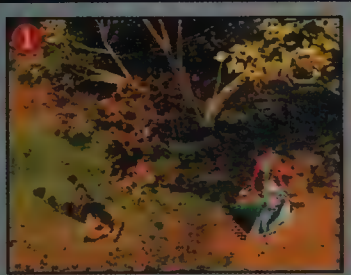
Der Marine

Er kann als Einziger unbegrenzt lange tauchen und sich mit der Harpune wehren. **An Land ist sein Wurfmesser ein herausragendes Kampfmittel.** Diese Fähigkeit macht den Marine zu einem hilfreichen Einzelkämpfer.

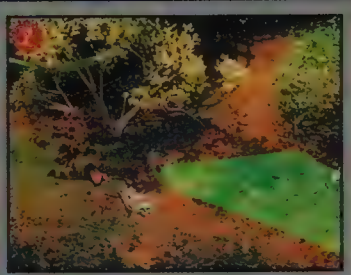
Whiskey, der Hund

Folgsam ist er und gut, der Kläffer des Teams. Whiskey stammt von einem Résistance-Agenten und hört auf Pfiff über das ganze Spielfeld. **Fängt er an zu bellen, lenkt er die Aufmerksamkeit aller Gegner in der Nähe auf sich.**

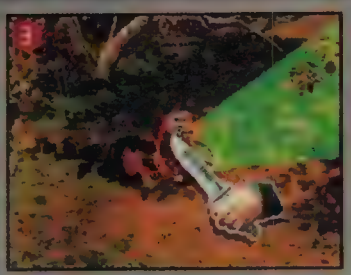
ER SIEHT MICH NICHT



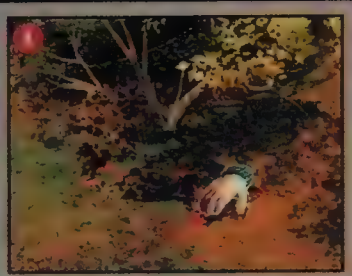
Das Sichtkegel-Tool: Klicke auf einen gegnerischen Soldaten. So machst Du...



...das Einzugsgebiet seines Blickfelds mit einem grünen Kegel sichtbar und kannst...



...Dich gefahrlos anschleichen, wenn der Soldat wegsieht, und die Waffe zücken



Wegen Patrouillen solltest Du die Körper beseitigter Gegner immer verstecken

Der Kern von „Commandos 2" ist immer noch, ungesehen möglichst viele Feinde auszuschalten. Dazu schleichen sich Deine Mannen von hinten an die Gegner heran und erledigen sie im Idealfall lautlos. Eine zentrale Rolle spielt wie schon im Vorgänger der Blickradius des Gegners (siehe Bildreihe). Per Mausklick auf einen Feind wird dessen Sichtkegel eingeblendet, in welchem ein Soldat mit Verstand natürlich nie auftaucht. Er sucht vielmehr jede Art von Deckung und fängt an, auf allen Vieren zu kriechen, um nicht entdeckt zu werden.

Und wie neutralisiert man Wachen, die sich gegenseitig ansehen oder gar miteinander plaudern? Hier kommen die Lockmittel Deines Teams ins Spiel. Ob Zigarettenschachtel, Geräuschmacher oder die Ratte des Diebs – Ablenkung schafft vieles. So können der Spion in geklauter Uniform oder Natasha mit hübschen Augen Gegner in Gespräche verwickeln, und der vierbeinige Neuzugang, Hund Whiskey, erheischt bellend die Aufmerksamkeit des Gegners. So bleibt meist genug Zeit, den anvisierten Feind ungestört zu beseitigen. Da auch liegen gelassene Körper Alarm auslösen, solltest Du diese immer in dunklen Ecken verstecken.

Mitunter lässt sich eine zünftige Schießerei aber nicht vermeiden. Glücklicherweise können alle Mitglieder Deines Teams gefundene MPs oder Gewehre benutzen. Der Lärm alarmiert zwar sämtliche Wachen, aber so tödlich wie im Vorgängerspiel sind Schusswechsel jetzt nicht mehr. Erstens helfen Medi-Packs über Verwundungen hinweg. Und zweitens kannst Du Deine Leute in einen Kampfmodus versetzen, in dem sie Feinde sofort attackieren, wenn diese in Reichweite gelangen. Allerdings solltest Du den Munitionsbedarf im Blick haben, denn viele Gewehre, die Du besiegten Gegnern abnimmst, sind so gut wie leer.

Glücklicherweise darfst Du jetzt die Rucksäcke der Kämpfer selbst packen. Alle Ausrüstungsgegenstände können genauer betrachtet, untereinander ausgetauscht oder benutzt werden. Ebenfalls brandneu ist die Möglichkeit, die Ansicht des Missionsgebiets zu verändern. Gab es vormals nur die Alternative, herauszuzoomen, kannst Du in „Commandos 2" das Operationsgebiet in 90-Grad-Schritten drehen und so den besten Sichtwinkel wählen.

Spielerisch bleibt Teil 2 ganz klar auf der Schiene des Originals, und das ist auch gut so. Selten hat ein Spiel so viel taktische Finessen verlangt, selbst mit ständigem Quicksave so frustriert und trotzdem so viel Spaß gemacht. Optisch grandios detailliert und spielerisch immer wieder überraschend abwechslungsreich, lässt sich „Commandos 2" trotzdem nur von Profis genießen. Einsteiger werden von den zahllosen, verwirrenden Tastatur-Kommandos und dem knackigen Schwierigkeitsgrad ausgeschaltet.

DC | Skirmish | E/D

Commandos 2: Men of Courage

Strategiespiel für Profis

ca. 100 DM | Pyro Studios/Eidos | 1-4 Spieler

Min.: Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 1,7 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 2,5 GB HD, 3D-Karte

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Wunderschön große Levels, unglaublicher Aktionsfreiraum, famose Optik

Komplizierte Tastatur-Kommandos, für Einsteiger unmöglich schwer

Riesengroß, superschwer, Sucht erzeugend. Dieses Taktikspiel lässt einen nicht mehr los!

1

geplant für Xbox, PS2, DC

Marvel-Bösewichte mit finsteren Welteroberungsplänen, aufgepasst: Es herrscht wieder Insektenalarm in New York – Spider-Man ist zurück!

ENTER: ELECTRO SPIDER-MAN 2

Geschickt eingefädelt: Mit der neuen Zielautomatik lassen sich die Schurken zu Kokons verarbeiten

Vorsicht: Beim Angriff auf den Flugplatz ist taktisches Vorgehen angebracht – er ist mit schweren MGs gesichert

Ich glaub', ich spinn': Auf seiner Suche nach Electro trotzt Spider-Man erneut der Schwerkraft

Spieldesigner haben es bei Marvel-Comic-Abenteuern im Gegensatz zu ihren Kollegen leicht. Kaum ist ein Bösewicht wie Dr. Oktavius im ersten Teil von „Spider-Man" in seine Schranken gewiesen worden, da bieten die Heftvorlagen schon einen nahezu unerschöpflichen Fundus an Nachschub-Fieslingen, die ebenfalls auf eine saftige Abreibung von Spidey scharf sind.

In „Spider-Man 2 – Enter: Electro" macht nun der Oberschurke Electro samt seinen Kumpanen Shocker und Sandman den „Big Apple" New York unsicher. Allerdings stimmt die Story den Spieler nur dürftig auf seine Mission ein: Spider-Man alias Peter Parker hangelt sich im wahrsten Sinne des Wortes von Einsatzort zu Einsatzort. Von den finsteren Komplotten und Bedrohungen, die Electro hinter den Kulissen ersinnt und anzettelt, erfährst Du nur bruchstückhaft in kurzen Filmsequenzen. Bevor Du Dich gleichwohl der Gefahr stellst, solltest Du dem Trainingsmodus einen Besuch abstatten und die umfangreichen Aktionsmöglichkeiten des Spinnenmenschen verinnerlichen.

Held Spidey trotzt nach wie vor der Schwerkraft und kann an Decken und Wänden klettern. Zudem stellt er mit seiner Netzflüssigkeit faszinierende Kunststücke an: Er kann Gegner kurzfristig lähmen und umherwirbeln oder mit Netzbomben beschießen, mit der Auto-Zielvorrichtung unter Netzbeschuss nehmen oder mit explodierenden Netzschilden verwirren.

Leider hat man allerdings auch bestens vorbereitet in einigen Missionen wenig Chancen: Die Entwickler von Vicarious Visions (bekannt durch die GBA-Umsetzung von „Tony Hawk's Pro Skater 2") ließen es sich nicht nehmen, den Spieler mit nervigen „Trial-and-Error"-Abschnitten (auf Deutsch „Versuch und Irrtum") zu ärgern.

Ein Beispiel: In einem Asphalt-Labyrinth aus Hochhäusern soll eine vierteilige Bombe mit Zeitlimit entschärft werden. Vier versteckte Söldnergruppen bewachen ihre Deaktivierungscodes. Spidey bekommt keinen Hinweis, wo er anfangen soll zu suchen, und so sind einige verwirkte Leben vorprogrammiert, bevor man sich die richtige Route zurechtgelegt hat.

Manchmal sorgen zudem die leicht ungenaue Analogsteuerung sowie eine schnell wechselnde und damit für Verwirrung sorgende Kamerasicht für ein unfreiwilliges Ableben des rot-blau gekleideten Superhelden.

Die Grafik-Engine des Entwicklers Neversoft (arbeitet gerade an „Tony Hawk's 3", s. Seite 18) war vor einem Jahr für 32-Bit-Verhältnisse noch spektakulär. Das neue Team hat sie nahezu unverändert übernommen und mit anderen Texturen und Widersachern bevölkert. Das ist aber nicht verwerflich – selbst die Lara-Erfinder von Core Design änderten die Engine in fünf Jahren „Tomb Raider" nur geringfügig.

Für Langzeitmotivation sorgen neben den meist kurzweiligen Missionen viele erspielbare Extras (neue Outfits, Filmsequenzen, Storyboards, Charakter-Showroom und Cheats). **Im sechsten Jahr der Playstation darf man sich über jedes gelungene Großprojekt freuen – und dazu gehört „Spider-Man 2" zweifellos, auch wenn dem Mann im extravaganten Spinnenkostüm leider der letzte Pfiff fehlt.**

PS D

Spider-Man 2 – Enter: Electro

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM	Activision	1 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 2	Sound 3	Bewertung 2

+ Riesige Move-Palette, abwechslungsreiche Missionen, viele erspielbare Boni
− Verwirrende Kamerasichten, viele „Trial-and-Error"-Missionen, öde Story

Wenig Neues an der Spinnenfront: Routinierte Fortsetzung des Playstation-Hits

2

Ein Schurke, der unter Strom steht: Shocker

Spider-Man stoppt die Flugzeug-Entführung

Kitzelige Geiselsituation: Das fahrende Flugzeug im Hangar muss vor Zusammenstößen bewahrt werden...

...indem Du Dich als Erstes mit dem geschickten Netzschwung über die Maschine katapultierst...

...und schnellstmöglich alle im Weg stehenden Gegenstände – wie etwa diese Ölfässer – ergreifst...

...sie hochstemmst und dank der Spidey-eigenen Superkräfte mit einer Explosion sachgerecht entsorgst

Jetzt müssen nur noch schnell die verschlossenen Tore per Schalter rechtzeitig geöffnet werden, um in Ruhe...

...die Maschine durch Beschuss der Propeller mit genügend Netzflüssigkeit zum Stillstand zu bringen!

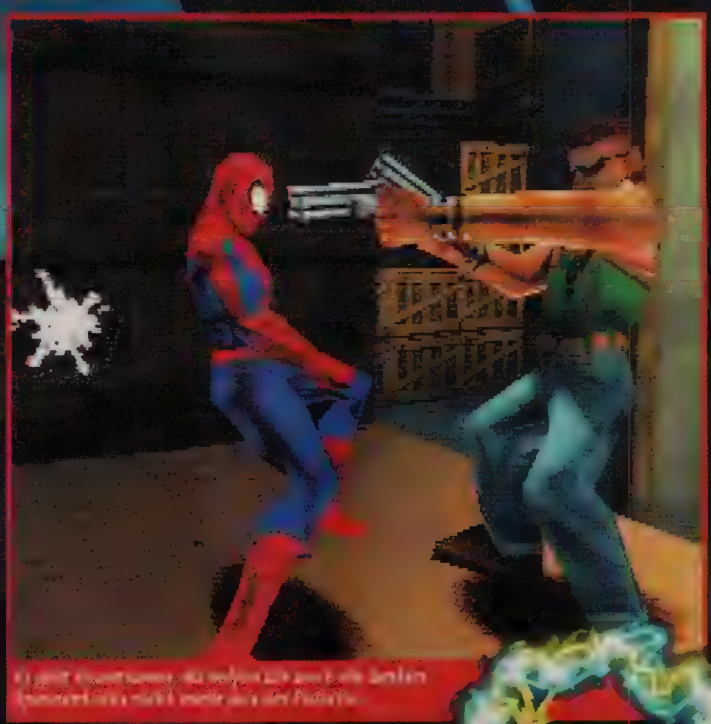
INFO

Comic-Superhelden im Konsolen-Einsatz

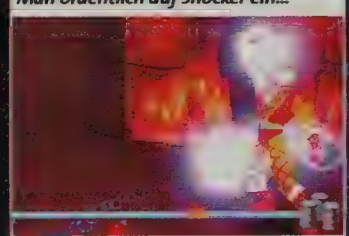
Bis zum Erscheinen von „Spider-Man" im Vorjahr war es bisher meist ein zweifelhaftes Vergnügen, einen der bekannten Comic-Stars mit Superkräften (etwa von Marvel) zu steuern. Die Serie der mittelmäßigen bis schlechten Konsolen-Umsetzungen reicht bis in die Mega-Drive-Ära (das inzwischen „The Punisher") zurück und zog sich quer durch alle Plattformen wie Super Nintendo („Batman Forever"), Playstation („Spawn") und N64 („Superman").

Lediglich die Fightspiele **„Marvel vs. Capcom 2"** für Dreamcast und **„X-Men: Mutant Academy 2"** für Playstation (s. Seite 52) belegen, dass aus teuren Comic-Lizenzen auch gute Spiele entstehen können.

Einer der dunkelsten Momente der Marvel-Helden-Geschichte: die Playstation-Umsetzung von „Spawn"

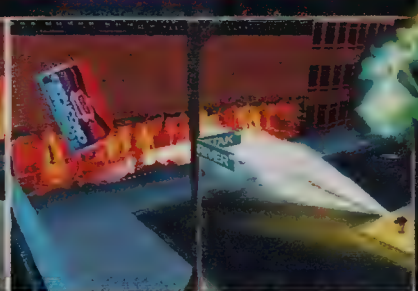


Im brennenden Lagerhaus haut Spider-Man ordentlich auf Shocker ein...



...der sich mit seinen Elektro-Kräften wehrt – ein echtes Superhelden-Duell

Die Hütte droht abzufackeln – was tun? Spidey erspäht einen geschickt platzierten...



...Hydranten, den er mit Hilfe seiner Spinnenkräfte aktiviert – das Wasser erledigt den Rest

Mit Electro hat Spider-Man einen ziemlich geladenen Gegner

INFO

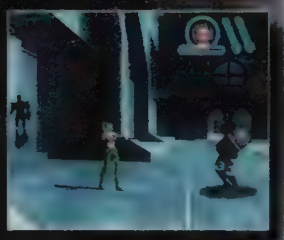
Im Netz der VR Missions

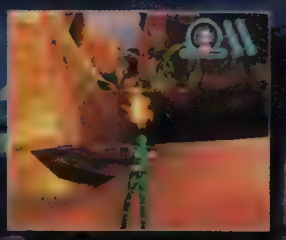
In Sachen Spielprinzip bewegt sich Spider-Man mit seinen Anschleich- und Scharfschützen-Manövern immer mehr in Richtung Solid Snake. So spendierte man ihm auch eine Reihe von Trainingsmissionen, die mit ihrem grünlich angehauchten Vektorgrafik-Look stark an die **„Metal Gear Solid VR Missions"** erinnern.

Wer weiß, vielleicht sehen wir das dynamische Duo ja 2003 gemeinsam in „MGS 3 – Brothers of Stealth"...?

Text: Ralph Karels

PORTAL RUNNER





Die richtige Waffe zur richtigen Zeit...

muss Vikki [illegible] mit ihrem treuen Begleiter Leo, dem [illegible] Bridget Blue [illegible]. Sie springt in diesem rasanten Action Game von einer fantastischen Welt in die andere, muss pfeilschnell reagieren, kämpfen und klug kombinieren. Nur dann wird sie die vielen Abenteuer unbeschadet überstehen. Portal Runner bringt [illegible] Action, Nervenkitzel, Rätsel und die Power deiner PS2 wird auf eine harte Probe gestellt.

3DO™

PlayStation 2

INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte: „TIF" macht „ISS" und „FIFA" ernsthaft Konkurrenz!

TIF

THIS IS FOOTBALL 2002

Frauenschwarm Scholl ziert die „TIF"-Packung

Bei diesem traumhaften Fallrückzieher von Ebbe Sand kann Thomas Linke nur perplex zugucken

Sieger im Kopfballduell, aber gegen „Katze" Kahn hat der blonde Franzose keine Chance

Wer am schnellsten reagiert, gewinnt: Abpraller schaffen Bewegung im Strafraum

Bei Freistoß, Einwurf und Eckball spielst Du die Kollegen übers Symbol direkt an

Immer auf Ballhöhe: Selbst dieses versteckte Handspiel wird vom Schiri geahndet

Elegant und gefährlich: Der herauslaufende Torwart wird gefühlvoll überlupft

Krieg den Dreh raus! Freistöße kannst Du mit viel Effet um die Mauer lenken

Da staunt er, der Figo: Der Schiedsrichter hat keinen Respekt vor großen Namen

Gutes Timing ist nicht nur beim Torschuss wichtig: Denn während „FIFA 2002" und „Pro Evolution Soccer" frühestens im November in die neue Saison starten, greift Sonys neue Eigenproduktion schon jetzt nach dem Titel. **„TIF: This is Football 2002" ist der erste PS2-Ableger der ehemaligen „Fußball Live"-Serie, die auf der Playstation bislang aber nur eine kleine Fangemeinde für sich gewinnen konnte.**

Das wird sich nun aber schlagartig ändern: Der rundum verbesserte Kick überzeugt mit einer detaillierten Grafik, die konsequent die Leistungsfähigkeit der 128-Bit-Konsole ausnutzt. Zum einen sehen die Akteure auf dem Rasen mit originalen Gesichtern, gelungenen Bewegungsabläufen und passenden Gesten unglaublich realistisch aus. Auf der anderen Seite beleben animierte Zuschauer die Ränge – und sorgen durch passende Reaktionen auf die jeweilige Spielsituation für echte Stadionatmosphäre!

Anstatt sich spielerisch nach den zwei Platzhirschen zu richten, gingen die Entwickler einen Mittelweg, der Action-Fans wie Simulationsanhänger zufrieden stellt: Das einfache Pass-System erlaubt Einsteigern schnelle Erfolge, während die Steuerung auch für Profis ausreichende Komplexität bietet. Sogar ein Elfmeter lässt sich mit einer Oscar-reifen virtuellen Schwalbe herausschinden.

Multitap-Besitzer können bis zu sieben Freunde vor dem Fernseher versammeln – dank offizieller FIFPro-Lizenz kämpft Ihr mit Euren Lieblingsstars um den Sieg. Von der einfachen Meisterschaft bis zum All-Star-Turnier (mit den besten Teams der 40 Jahre) sorgen außerdem zahlreiche Spielmodi dafür, dass Du auch alleine das Gamepad nicht so schnell aus der Hand legst.

Leider sind die Namen der Vereinsmannschaften nicht lizenziert, und auch die Aktualität der Teams ist fragwürdig: Während der 150-Millionen-Mark-Mann Zidane bereits für Real Madrid kickt, suchst Du Amoroso und Koller bei Dortmund vergebens.

PS2 D

TIF: This is Football 2002

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 120 DM	Team Soho/Sony	1-8 Spieler

• unterstützt 8-MB-Card, Multitap

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

Tolle Stadion-Atmosphäre, simple, aber komplexe Steuerung, klasse Optik

Keine Originalnamen der Vereinsteams, oft zweifelhafte Vorteilsregelung

Ein neuer Stern am Fußballhimmel. „TIF" liefert den besten Playstation-2-Kick

1

Text: Michael Stapf

Diebe stellen Toad-Town auf den Kopf: Vermöble die flinken Schurken!

Träger in Aktion: Kumpel Parakarry (l.) bringt Mario auf sicheren Flügeln durch alle Gefahren

PAPER MARIO™

Bösewicht Bowser entführt die hübsche Prinzessin samt Palast – Nintendo mischt Jump&Run-Welten, Rundenkämpfe und Slapstick zum besten N64-Rollenspiel!

Wähle im Icon-Menü eine von vier Standardaktionen: Hammer, Stampfer, Pilz und Sternenzauber

Spion auf dem Besen: Die fiesen Hexen (l.) unterstehen Bowsers direktem Befehl

Nach „Super Mario RPG" fürs Super Nintendo ist „Paper Mario" erst das zweite Rollenspiel des Nintendo-Maskottchens. **Der ungewöhnliche Name des Abenteuers kommt vom Grafikstil: Mario ist flach wie Papier. Du steuerst den zweidimensionalen Klempner aus der Seitenperspektive durch die 3D-Welt – dabei wird er mit Gags ordentlich verräppelt:** Stürzt Mario etwa von einer Klippe, segelt er langsam zu Boden. Und nach dem Sprung in eine Zaubervase darf Mario sogar in sein 8-Bit-Outfit aus „Mario Bros." schlüpfen!

Der Widerling des Abenteuers ist Bowser, der den mächtigen Sternenstab klaut und damit Prinzessin Peach und die sieben Sternwesen entführt. Um den bösen Kröten-König zu vertreiben, befreist Du die Sterne aus ihrem Kerker: Tubba Blubba sowie die Hammer- und Koopa-Brüder halten sie in Rätsel-Labyrinthen gefangen, in denen es vor Giftpilzen und Steinbeißern wimmelt.

Beim Reisen besuchst Du Welten, die aus den Hüpfabenteuern bekannt sind: Im verwirrenden Nimmernimmer-Wald landet man nach jeder falschen Abzweigung wieder am Eingang, das Geisterhaus prüft den Grips mit Geheimtüren und versteckten Etagen.

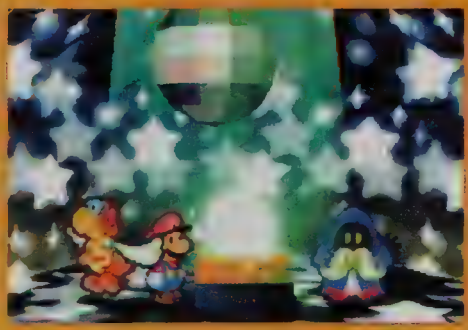
Um bis zur Kerkerzelle vorzudringen, gilt es, Fallen zu entschärfen und Schalterrätsel zu knacken: Im Tempel füllst Du die Räume mit Sand, um Tore an der Decke zu erreichen. Außerdem nennen Dir Wüstenmaus und Kröten-Archäologe Tipps und Geheimpfade – allerdings nur im Tausch gegen Geheimzeichen und Artefakte.

Wie im Hüpfspiel sind schwebende Blöcke zu entdecken: Mit Hammerschlag oder Kopfnuss sprengst Du die Extraspender, um Goldstücke und Lebensherzen abzuräumen oder den Spielstand zu speichern.

Eine Oberwelt gibt es in „Paper Mario" nicht, dafür eine Orientierungskarte: Die ganze Welt besteht aus trickreichen Hüpfabschnitten mit verzweigtem Röhrensystem. Wurde eine Welt durchgespielt, kann man bei einem späteren Besuch abkürzen. In der Hauptstadt Toad-Town kreuzen sich alle Wege: Hol Rat beim Wahrsager, kauf im Laden Energiepilze und stell Dich im Dojo den besten Kämpfern des Landes.

Der Tempel des Todes

1. *Vor Reiseantritt deckst Du Dich im Laden mit Heil- und Energiepilzen ein. Anschließend...*

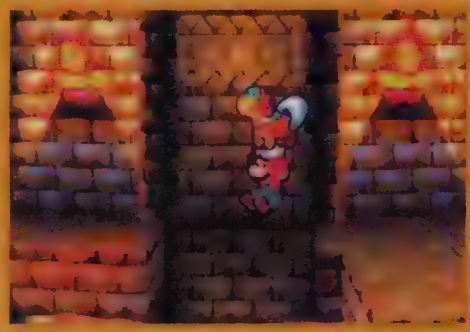


2. *...besuchst Du den bärtigen Wahrsager (r.), der Dich in die Wüstenstadt schickt. Dort gelandet,*

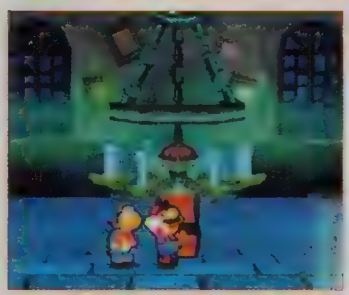
3. *...plauderst Du zuerst mit den Einwohnern, um den Tempelwächter Maustafa zu finden*

4. *In der Wüste überfallen Dich Kakteen: Vermöbele die stacheligen Gegner mit dem sicheren Hammer*

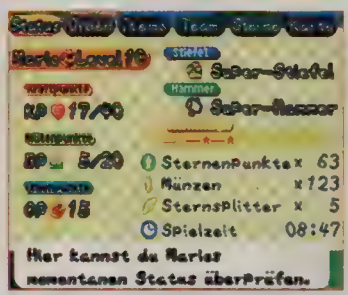
5. *Endlich angekommen: Maustafas Kristall führt Dich direkt zum Tempeleingang*



6. *Um alle Sternenzellen zu finden, ist Teamwork gefragt: Parakarry (o.) trägt Mario über einen Abgrund*



Fatale Falle: Wer die Kiste aufmacht, bekommt den Kronleuchter auf die Rübe!



Das Statusmenü: Die Blütenpunkte braucht Mario für Spezialattacken

Mit von der Party sind acht Helfer. Jeweils einer von ihnen steht Mario aktiv zur Seite: Geist Buu macht ihn per Knopfdruck unsichtbar und schützt ihn vor Schlägen, Briefträger Parakarry flattert mit Mario über Abgründe, und die weibliche Bombette sprengt Löcher in brüchige Wände. Um mit kombinierten Fähigkeiten entlegene Schätze abzuräumen, wechseln sich die Fabelwesen auf Knopfdruck ab.

Für die taktische Mischung aus Actionduell und Rundenkampf wird in eine Arena umgeblendet. Fliegende Gegner vermöbelt man mit dem Hüpfer, Feinden am Boden wird der Hammer vor den Latz geknallt. Beide Techniken haben die gleiche Durchschlagskraft, eignen sich aber nur für bestimmte Gegner: Zwerge mit Stachelmütze schaden bei Berührung, nimm also den Hammer.

80 geheime Orden verleihen Mario Superkräfte (Multisprung, Erdbebenschlag). Mit getimten Kommandos kann er die Wucht seiner Hiebe verdoppeln und gegnerische Schläge blocken: Dadurch werden die Kämpfe nie langweilig und bringen die nötige Action für Rollenspiel-Neulinge.

Die witzigen Dialoge und Slapstick-Effekte sind zum Schreien komisch: Erschreckt sich zum Beispiel ein Bewohner der Pilzwelt, bibbert sogar die Schrift in seiner Sprechblase. Für spaßige Herausforderungen sorgen zudem viele Mini-Spiele – finde den Schatz im Geisterreigen und hämmere auf wild hüpfende Kobolde, die den Koopas die Krötenpanzer stehlen.

Flinke Abenteurer besiegen Bowser nach 30 Stunden, wer alle Bonusmissionen abklappern will, braucht länger. **Obwohl auf junge Rollenspieler zugeschnitten, ist „Paper Mario" auch für langjährige Fans ein Riesenspaß!**

N64 | D

Paper Mario

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 140 DM | Nintendo | 1 Spieler

- unterstützt Batterie-Speicher

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 1

Die trickreichen Actionkämpfe sind ideal für Rollenspiel-Einsteiger, witzige Dialoge

Profis flitzen einfach durch das Spiel, keine Sprachausgabe

„Paper Mario" begeistert mit viel Witz, taktischen Kämpfen und Wachsmalkreiden-Optik

1

Zwischen Marios Abenteuern steuerst Du Prinzessin Peach, die Bowsers Pläne belauscht

TiPPS

Klasse Kampftechniken

Beobachte Deine Gegner und erforsche ihr Verhalten – **mit einer gut getimten Sturmattacke bist Du den Widersachern immer einen Schlag voraus.** Überrasche sie von hinten mit Hammer oder Sprung, um im Kampfbildschirm gleich zu Beginn einen Treffer zu landen.

Die flinken Zwerge erwischt man durch Fernattacken: Schleudere Deinen Kumpel Kooper, während sie dösen! Wähle den Erstschlag überlegt: Wird Kooper in ein Strommonster geschleudert, ist er für ein paar Kampfrunden gelähmt!

Bei Gegenangriffen drück zum Blocken Ⓐ: Jeder Feind benötigt spezielles Timing, damit die Abwehr klappt. Beobachte den Gegner und drück die Taste, kurz bevor er Dich berührt. Nach ein paar Runden hast Du Dir den korrekten Zeitpunkt einverleibt.

Klappt der Block, hält Mario seine Mütze und wird mit einem „Gut"-Stern belohnt

Text: Oliver Ehrle

Was wuselt denn da? Bau und verwalte Dein eigenes Zwergenreich. Ewiger Ruhm und jede Menge Nachwuchs sind Dir sicher.

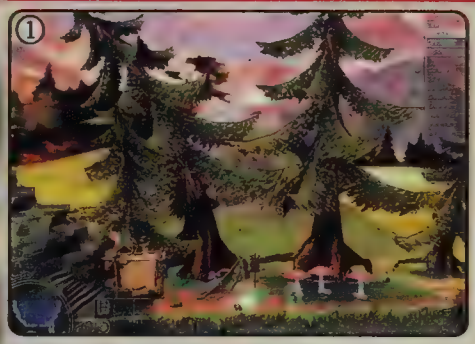
Wiggles

Wer spricht da in der Blase? Solche Plaudereien laufen automatisch ab

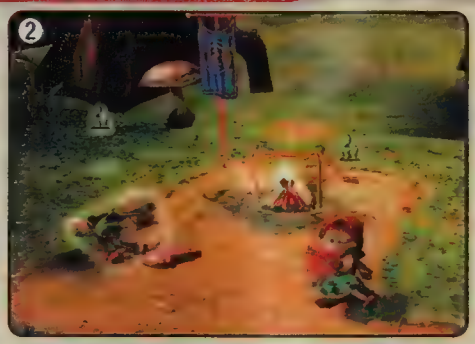
Zu allem bereit: Deine Wiggles kleben sogar an der Stollendecke

Neue Stollen werden von Dir markiert und dann von den Zwergen gegraben

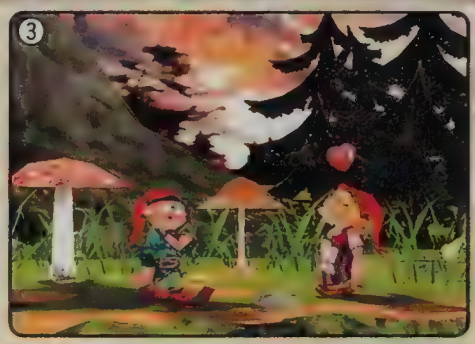
So klappt's auch mit dem Nachbarn



Neulich auf der Feenwiese: Deine Wiggles-Kolonie schlägt ihr erstes Lager noch oberirdisch auf



Am Lagerfeuer trifft man sich zum leckeren Pilzmenü, und die Geschlechter knüpfen erste zarte Bande



Nach Dienstschluss kommen sich Herr und Frau Wiggle näher und sind fürderhin ein Paar

Es kommt, wie es kommen muss. Das selige Paar teilt die Bettstatt und auch sonst noch einiges

Im Schutze der Dunkelheit wird ein putziges Baby geboren. Der kleine Racker erkundet seine Welt...

...während das stolze Elternpaar am nächsten Morgen wieder arbeitsam in das Bergwerk absteigt

Auf diese Mini-Drachen trifft Du gleich zu Beginn des Spiels

Dein Zwerg schwingt eine Keule und macht kurzen Prozess mit dem Monster

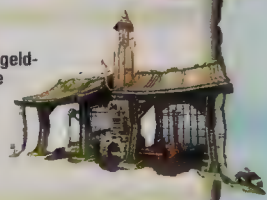
Tief im Untergrund stößt Deine Truppe auf gefährliche Lavaströme

Unbekannte Bereiche im Spiel sind anfangs unter einer so gut wie undurchdringlichen Nebelschicht verborgen...

...und klären sich erst, wenn einer Deiner Wiggles als furchtloser Aufklärer anrückt und für Durchblick sorgt

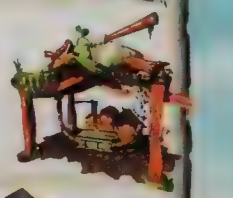
Zwergbauten

Dampfhammer
Zermalmt mit roher Gewalt sperriges Gestein und produziert Erze zur Weiterverarbeitung



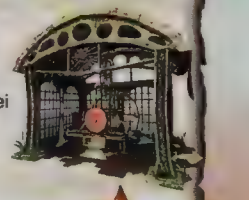
Hochofen
Hier kann der geldgierige Wiggle goldhaltiges Eisenerz zu handlichen Barren umschmelzen

Hospital
Verletzte Kampfzwerge können hier ihre Blessuren steril verarzten lassen



Tischlerei
Ikea für Zwerge. Stellt gemütliche Wohnmöbel und Betten für die neuen Höhlen der Wiggles-Truppe her

Sägewerk
Hier wird das Baumaterial für weitere Gebäude vorbereitet und in handliche Bretter zurechtgeschnitten



Schleiferei
Rohdiamanten und Halbedelsteine werden in der Schleiferei zu kostbarem Geschmeide verarbeitet

Theater
In seiner Freizeit ergeht sich der feinsinnige Zwerg im Theater und tut etwas für seine humanistische Bildung

Schmiede
Schluss mit lustig! Die Waffenschmiede produziert Schwerter und Kriegsgerät für den Kampf

Endlich Feierabend. Dezent ziehen sich Magdalena und Lester zum Kuscheln ins Zelt zurück. Für die nächsten sechs Bildschirmstunden kannst Du das verliebte Duo abschreiben. Aber wer weiß, vielleicht trägt die Verbindung Früchte, und Du darfst Dich bald über Nachwuchs freuen.

Zusätzliches Spielpersonal wird in „Wiggles" nicht mit Credits gekauft, sondern noch in ehrlicher Handarbeit produziert. Du startest deshalb nur mit fünf Buddelzwergen ins Abenteuer. Für Nachschub sorgen die kleinen Racker selber. Und der ist auch bitter nötig, denn Deine kleine Truppe steht vor einer wahrhaft titanischen Aufgabe:

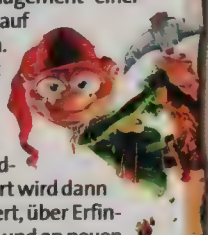
Dem germanischen Göttervater Odin ist sein Schoßhund Fenris abhanden gekommen. Der Höllenkläffer vergisst darob seine gute Erziehung und errichtet ein Regime des Schreckens. Keine Frage, Fenris muss wieder an die Leine. Sie besteht aus sechs magischen Ringen, die irgendwo im weitläufigen Untergrund versteckt sind. Und der Erdboden wiederum ist, welch ein Zufall, auch das ideale Betätigungsfeld für Deine Wiggles, denn die kunterbunten Zwerge buddeln für ihr Leben gern.

Gegraben wird auf einem dreidimensionalen Spielfeld mit zwergenhafter Ober- und riesiger Unterwelt. Für Durchblick im Bergwerk sorgt eine Zoomfunktion. Wahlweise kannst Du den Wiggles sehr nahe auf die Zipfelmütze rücken oder zur besseren Übersicht die Kamera zurückschwenken. Den ganzen erkundeten Bau kannst Du auf einer arg mini ausgefallenen Mini-Karte bewundern.

Deine eigenwillige Truppe wird mit der Maus kontrolliert. Klickend verteilst Du entweder Befehle an Einzelzwerge oder setzt gleich ein ganzes Team in Marsch. Das funktioniert aber nur problemlos, wenn die gerade Dienst schieben. **Alle sechs Spielstunden packen die Wiggles nämlich ihre Werkzeuge zusammen und machen Feierabend.** Treibst Du sie dann weiter zur Arbeit an, leiden die vier Charakterwerte der Zwerge. Mit den nötigen Erholungspausen klettern dagegen die Werte für Stimmung, Gesundheit, Aufmerksamkeit und Ernährung in die Höhe.

Vor Baubeginn ist Deine Truppe doof wie ein Stück Kohle. Im Lauf der Handlung solltest Du deshalb jeden Wiggle durch spezielle Aufgaben trainieren und zu einem Spezialisten machen. Geschulte Helden sind lebenswichtig, denn nur so funktioniert Deine Wiggles-Nation.

Neben der Jagd auf Fenris stehen Aufbau und Management einer Untergrundstadt auf dem Programm. Deine Truppe baut Wohnhäuser, Fabriken und Vergnügungsstätten in den freigebuddelten Höhlen. Dort wird dann Nahrung produziert, über Erfindungen gegrübelt und an neuen Waffen geschnitzt. Entsprechend ausgerüstet machen sich die Wiggles auf die Jagd nach Trollen und Gnomen.



Das Spiel ist nicht in einzelne Levels unterteilt, sondern in vier riesige Kellergeschosse. In denen graben sich die Wichte kontinuierlich bis zu Obermotz Fenris vor. Doch Vorsicht, bis der Höllenhund wieder angeleint ist, wirst Du aufs Härteste gefordert. **Die witzige Wiggelei überzeugt zwar durch verschärften Putzigkeitsfaktor, ist aber trotzdem hart wie Gestein.** Überall im Keller wird nach Deiner helfenden Hand verlangt. Das kann schnell in Arbeit ausarten, denn das Einsatzgebiet ist riesig und nicht gerade übersichtlich. Stressfeste Wiggles-Hüter werden für ihre Mühen mit schöner Grafik, tollen Rätseln und sympathischen Helden entlohnt.

Im Lauf des Spiels wird jeder Wiggle ein Spezialist und trägt Dienstkleidung

D

Wiggles

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM	Innonics/Infogrames	1 Spieler

Min.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 400 MB HD

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 1

Gutes Tutorial, tolle Präsentation, putzige Helden, viele Gebäude und Gegenstände

Sehr komplexer Spielablauf, unübersichtliches Spielfeld

Origineller und umfangreicher Wuselsimulator für Strategie-Fans mit totalem Überblick

1-

Text: Volker Weitz

Mit dem Lamborghini durch die Alpen oder doch lieber im Taxi durch London? In diesem Spiel stehen Dir zehn original „Sixties"-Renner zur Auswahl

The Italian Job

Die Playstation lebt! Von Codemasters kommt ein sorgenfreies Rennvergnügen für Sonys angejahrte Spielkonsole.

In Turin hast Du nicht nur mit der Polizei Last, sondern musst Dich auch vor den schwarzen Limousinen der Mafia in Acht nehmen

Im „Challenge"-Modus übst Du den guten Flug über gemeine Holzrampen

Im „Story"-Modus musst Du 16 Renn-Missionen heile überstehen

Klein aber oho: Mit dem englischen Kultauto Mini kommst Du durch den dichtesten Berufsverkehr

Hol die Kumpels aus dem Bau!

1. Deine Kumpels sitzen hinter Gittern. Mit dem Time-Attack-Modus ist es Deine Aufgabe, sie zu befreien.

2. Mit Vollgas rammst Du eine wuchtigen Gegenstand, der sich schnell in eine Rettungsleiter aufbaut.

3. Dein Team nutzt den gerade stattfindenden Hof [illegible] das Fluchtauto.

4. Die Polizei [illegible] Sekunden auf den Fersen. Mit Highspeed durch Straßenschluchten.

5. [illegible] Rammstoß [illegible] Hindernis [illegible] Mauer.

6. Jetzt [illegible] Highspeed die Gangsterkollegen [illegible] Zeit [illegible]

Und Abflug: Das Renngeschehen wird durch Zwischensequenzen verschönert

Das kann ja heiter werden. Dir klebt die halbe italienische Polizei an der Backe, die Mafia will Dich final einbetonieren, und Dein Wagen ist schrottreif. Ganz so hast Du Dir Deine Karriere als Meisterdieb nicht vorgestellt. Da sind wohl noch einige Runden auf dem Übungsparcours fällig, bevor Du zum nächsten Raubzug aufbrechen kannst...

Im Rennspaß „The Italian Job", inspiriert vom gleichnamigen Film aus den 60er Jahren (siehe Info-Kasten), schlüpfst Du in die Rolle des englischen Schmalspurgangsters Charlie Croker. **Das kriminelle Weichei plant den Bruch seines Lebens und baldowert einen todsicheren Plan aus.** Die italienische Regierung erwartet eine millionenschwere Goldlieferung aus dem Ausland. Charlie erhält einen Tipp und will sich mit dem Edelmetall einen feinen Lebensabend sichern. Leider bekommt die Mafia von der Sache Wind und ist gar nicht begeistert, dass englische Langfinger in ihrem Revier wildern. Klar, dass Charlie und Konsorten massig Probleme kriegen.

Bevor Du Dich aber an die eigentliche Story von „The Italian Job" wagst, solltest Du Dir zuerst die zusätzlichen Spielvarianten zur Brust nehmen und etwas trainieren. Im „Free Ride"-Modus kann man sich alle späteren Einsatzgebiete in Ruhe ansehen und alle zehn Fahrzeuge austesten. „Challenge" bietet happige Übungen in Weitsprung, Punktbremsung und Slalomfahrt. Auf den 20 Straßenkursen der Spielvariante „Checkpoint" fährt man unter Zeitdruck durch Tore und kassiert Erfolgspunkte. Und der „Party Play"-Modus bietet Fahrspaß für bis zu acht Joypad-Künstler. Nacheinander versucht Ihr Euch an bis zu 20 Fahraufgaben. Für jede erbrachte Leistung gibt's Punkte – der Bessere gewinnt.

Die eigentlichen 16 Rennmissionen von „The Italian Job" folgen im wesentlichen der Handlung des Films. Zuerst gilt es in London den passenden Fuhrpark zusammenzuklauen und für den Bruch in Turin zu trainieren. Ein paar Kumpels atmen außerdem noch gesiebte Luft und müssen erst aus dem Knast befreit werden.

Hast Du alle Wagen und Gangster beisammen, geht's ab nach Italien. Hier musst Du unter anderem die Videokameras der Verkehrsüberwachung ausschalten, in mehreren Missionen vor der Mafia flüchten und schließlich mit Deiner Beute abhauen. **Doch Abhauen ist leichter gesagt als getan, denn die italienische Polizei ist nicht unfix und klemmt sich penetrant an Deine Stoßstange.** Klebt sie Dir für bestimmte Zeit an den Reifen, dann entziffert sie Dein Nummernschild und Du landest im Knast.

Bei all dem hält sich der Schwierigkeitsgrad meist in freundlichen Grenzen. Einzig ein enges Zeitlimit sorgt für gepflegte Hektik. Nach ein paar Wiederholungen und mit dem nötigen Fingerspitzengefühl ist aber jede Aufgabe zu schaffen, auch von Einsteigern. Die werden sich auch über die recht präzise digitale Steuerung freuen. Analog geht's etwas seifiger zur Sache.

Grafisch lässt sich „The Italian Job" nicht lumpen. Die drei Einsatzgebiete London, Turin und Schweizer Alpen sind riesig, abwechslungsreich und mit schönen Texturen ausgestattet. **Zusätzlich verzichtet die Playstation auch im dichtesten Verkehrsgetümmel auf jedes Ruckeln.**

Negativ fällt hingegen das Fehlen eines Rückspiegels und unterschiedlicher Kameraperspektiven auf. Hier hätten ein paar optische Varianten für zusätzlichen Überblick gesorgt. Doch trotz dieser leichten Designmacken ist „The Italian Job" ein nicht zu schweres Rennspiel mit hohem Spaßfaktor und witzig designten Klau-Missionen. **Ein Video zum Spiel findest Du auf der SCREENFUN-CD im Heft!**

PS | E/D

The Italian Job

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 90 DM | Codemasters | 1-8 Spieler

• unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Viele Spielmodi, einsteigerfreundliche Steuerung, ruckelfreie Renngrafik

Lange Ladezeiten, keine Übersichtskarte, nur eine Kameraperspektive

Origineller Rennspaß mit fairem Schwierigkeitsgrad und sehr witzigen Missionen

1-

Text: Volker Weitz

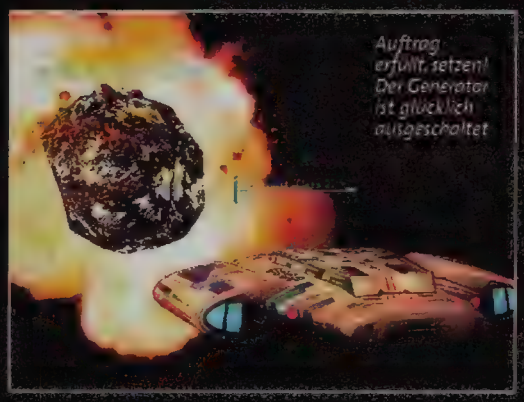
INFO

Der Film zum Spiel

Die Hintergrundstory zu „The Italian Job" liefert der gleichnamige Paramount-Pictures-Film aus dem Jahre 1969 – in England absoluter Kult! Die Rolle des **Schmalspur-Gangsters Charlie Croker** spielte damals der Brite Michael Caine.

Die eigentlichen Hauptdarsteller sind aber die Fahrzeuge, die zum Einsatz kommen: neben dem niedlichen Mini Cooper unter anderem ein Jaguar E-Type und ein Aston Martin.

Den Film gibt's bei uns leider nur als englische Importversion. Zu bestellen unter anderem bei *www.amazon.de* für zirka 40 DM.


Auftrag erfüllt, setzen! Der Generator ist glücklich ausgeschaltet

Ein klingonischer Negh'Var-Kreuzer im Einsatz

Die Flotten des Dominiums bedrohen nicht nur den Alpha-Quadranten, sondern auch Deine Spielernerven.

Star Trek: Deep Space Nine
DOMINION WARS

Die Fronten sind klar definiert: Wie in der TV-Serie „Deep Space Nine" kämpfen Flotten der Föderation und der Klingonen gegen das Dominium und deren cardassianische Helfershelfer. Wahlweise führst Du Einheiten der Guten oder Bösen in 20 Raumschlachten.

Vor jeder Mission kannst Du Deine Einsatztruppe dabei aus bis zu 23 unterschiedlichen Schiffen zusammenstellen. Sind anschließend noch genug Credits übrig, wertest Du die Flotte mit Zusatztechnik und extra Besatzung auf. Bist Du erfolgreich, gibt's neues Geld als Belohnung, das Du im nächsten Einsatz verbraten kannst.

Jede Mission im dreidimensionalen Weltraum besteht aus primären und sekundären Zielen, die Du leider nur sehr geradlinig abarbeiten kannst. Im wesentlichen heißt es dabei „Feuer frei"! Du markierst feindliche Schiffe – Deine Flotte startet durch und lässt die Phaser sprechen. Ab und zu musst Du einen Offizier in Sicherheit beamen oder eine Nachricht absetzen. **Doch trotz verwirrender Kommando-Vielfalt sind Deine strategischen Eingreifmöglichkeiten dabei leider sehr beschränkt.** Die Übersichtskarte ist fast so winzig wie ein Staubkörnchen im All und dadurch ein echtes Ärgernis. Kommt es an mehreren Stellen im Raum gleichzeitig zu Gefechten, tendiert der strategische Durchblick gegen Null – ein grober Designfehler.

„Star Trek"-Süchtige, die ein Strategen-Auge zudrücken, dürfen sich gleichwohl an den schönen und zum Teil neuen Schiffen erfreuen. Die sind in der höchsten Zoom-Stufe prächtig anzusehen. Leider macht aber Raumkreuzer-Schönheit alleine noch kein gutes Strategiespiel...

Auf Wiedersehen: Dein „Akira-Class"- Schlachtschiff verpufft gleich im Weltraum

Vom Beschluss bis zum Beschuss

1 Vor dem Spielstart musst Du Dich für eine der beiden Seiten entscheiden...

2 ...im Besprechungsraum teilt man Dir sodann Deine Einsatzziele mit

3 Anschließend stellst Du Dir eine Wunschflotte zusammen...

4 ...und startest zum Angriff auf feindliche Flotten und Einrichtungen

TiPPS

Durchblick im All

- Auf der winzigen strategischen Karte verlierst Du Deine Einsatzschiffe sehr schnell aus den Augen. Es ist deshalb wichtig, immer im geschlossenen Verband zu fliegen.
- Mit der [A]-Taste kannst Du alle Schiffe gleichzeitig markieren und auf diese Weise einen Gruppenbefehl ausgeben, der dann für sämtliche Schiffe gilt.
- Wenn sich Dein Verband im Laufe der Kampfhandlungen zerstreut hat, dann markiere einen Sammelpunkt in einem sicheren Raumsektor und formiere dort Deine Schiffe neu. In den meisten Missionen bleibt Dir nämlich ausreichend Zeit für eine zweite, konzentrierte Angriffswelle.

Gefährlich: ein Tonga-Schiff der Cardassianer

PC E

Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars
Strategiespiel für Einsteiger

ca. 80 DM	Jowood	1-8 Spieler

Min.: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, 150 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 600 MB HD

Grafik	Sound	Dauerspaß

+ In höchster Zoomstufe recht ansehnliche Schiffsmodelle und Kampfanimationen
- Schlechte Übersichtskarte, eintönige Aufträge, fummeliges Menü

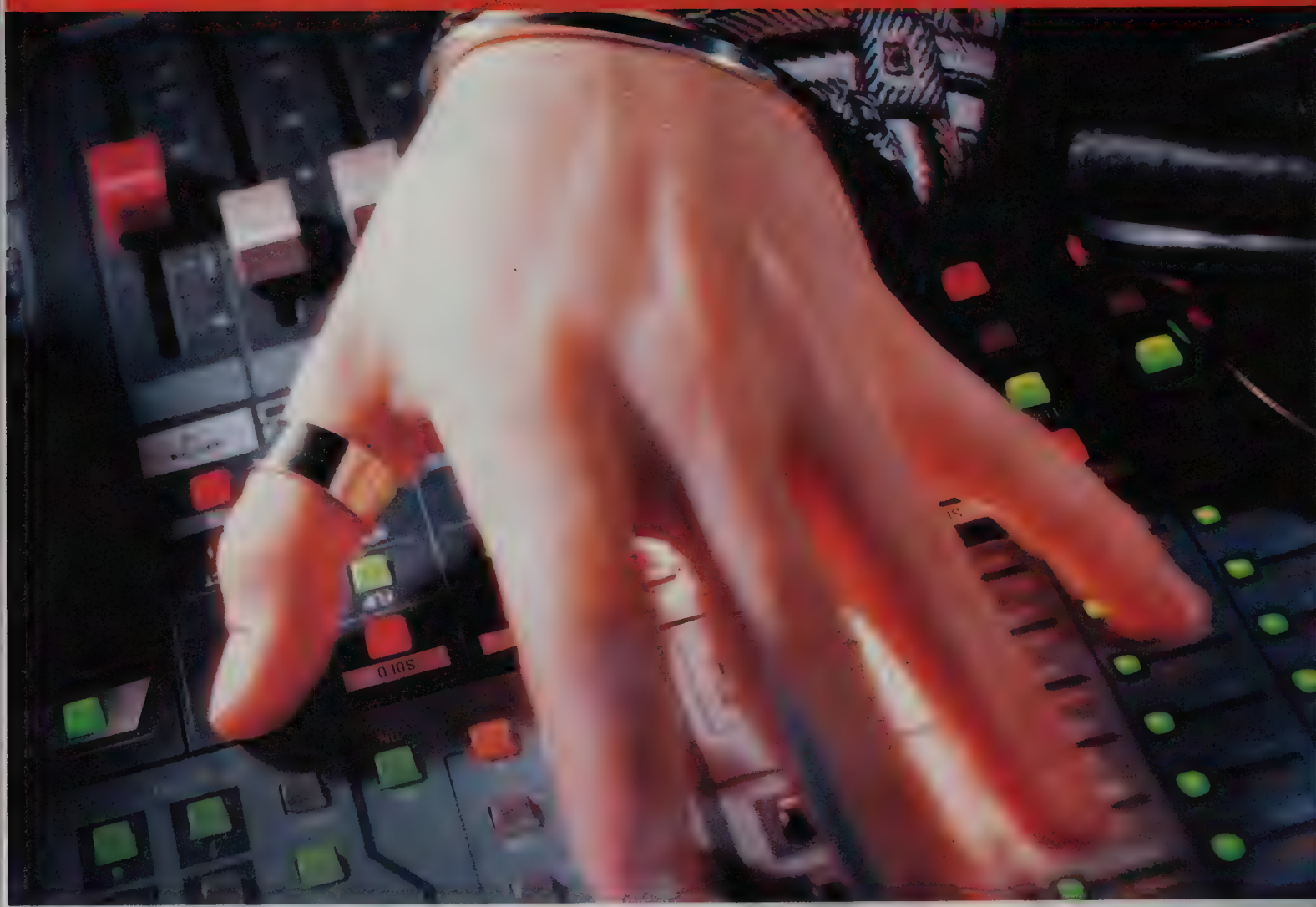
Gründlich vermasselter Strategieversuch in brauchbarer „Star Trek"-Präsentation

4-

Text: Volker Weitz

www.stabilo.com

STABILO



Mach mal blau!

Pfeif auf die Schule.
Gewinn lieber einen Tag in den Hamburger Boogie-Park-Studios – für dich und deine ganze Klasse. Trefft Ole, den Sänger des Soul Hits „Mach sie an". Er und seine Produzenten geben euch den ultimativen Einblick ins Music-Bizz.

Die totale Anmache:
Auf CD oder www.ole-soul.de

BMG
BMG ARIOLA MUENCHEN GMBH

uboot

Die Befreiung wartet im Handel, unter www.stabilo.com, www.uboot.com oder per SMS (160 Zeichen) unter 0170/31 81 301. Mach mal blau – alles andere ist krank.

Dein perfekter Schul-Mix:
STABILO 's move the elastic writer

STABILO swing cool

STABILO Pen 68

STABILO point 88

Hallo Schallmauer: Der Superman gehört zu den klassischen BMX-Stunts

Extremsport auf zwei Rädern: BMX-Legende Dave Mirra leiht zum zweiten Mal seinen Namen einem Spiel.

Der Meister in der Ramp: Dave Mirra ist der BMX-Star schlechthin

DAVE MIRRA 2 freestyle bmx

Extremsport-Kollege Tony Hawk geht schon in die dritte Runde – Grund genug für BMX-Held Dave Mirra, sein zweites Spiel unter die Pad-süchtige Gemeinde zu bringen. Zusammen mit Entwickler Z-Axis wurde ein Spiel entwickelt, das spielerisch auf dem ersten Teil aufbaut. Nachfolger-typisch wurde aber alles viel größer und schöner.

Neben dem Karriere-Modus steht Dir ein Session- und Freeride-Modus zur Wahl, in denen für den Ernstfall trainiert wird. Tritt dieser ein, musst Du pro Level diverse Aufgaben erfüllen, um Respect-Points zu sammeln. **Ganz zu Beginn will in jedem Level ein bestimmter Score erreicht sein, der die ersten Amateur-Missionen freischaltet. Danach folgen je vier wesentlich anspruchsvollere Pro- und Hardcore-Aufgaben.** Meist müssen an bestimmten Stellen Tricks gesprungen oder auch diverse Einrichtungen demoliert werden.

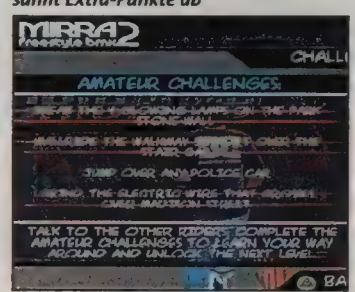
Als kleine Auflockerung hat Z-Axis BMX-Fahrer in jeden der acht Levels eingebaut. Diese fahren nicht nur einfach durch die Gegend, sondern geben Dir auch Aufgaben.

Das Tricksystem wurde vom Vorgänger übernommen, wobei Air-Stunts wieder mit dem □-Knopf ausgelöst und danach mit dem ○-Button variiert werden. **Leider irritieren die leicht erhöhte Spielgeschwindigkeit und die schwammige Steuerung selbst geübte Fahrer, sodass trotz der wunderschön großen und belebten Levels kein andauernder Spaß heranradelt.** Auch sind die Aufgaben teilweise dermaßen tricky, dass Frust das Bikerherz verstört.

„Dave Mirra Freestyle BMX 2" ist kein schlechtes Spiel, aber es wirkt – ähnlich wie der Soundtrack – etwas abstrus und irgendwie zusammengestückelt. Extremsport-Freaks spielen's trotzdem. Nur nicht so lange.

Spreizmeister go! Bikes und Gesichter sind wunderschön detailliert

Wer Standard-Tricks mit ○ variiert, sahnt Extra-Punkte ab



Die vier Amateur-Challenges sind stets einfach – danach wird's hart

PS2 | E

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 120 DM	Z-Axis/Acclaim	1-2 Spieler

- unterstützt 8-MB-Memory-Card

Grafik	Sound	Dauerspaß
2	2	3

+ Nach wie vor variantenreiches Tricksystem, riesige Levels, viele Aufgaben

− Teilweise zu schwierige Aufgabenstellungen, schwabbeliges Handling

2- Ordentlicher, aber in keiner Beziehung herausragender BMX-Contest für Radl-Freunde

geplant für Xbox, GBA, GBC

Auf der Suche nach Respect: Die Aufgaben der BMX-Locals

Rider mit grünem Ritzel über der Birne haben einen Auftrag in petto

Fährst Du den Kollegen an, sagt er, was zu tun ist. In diesem Fall sollst Du...

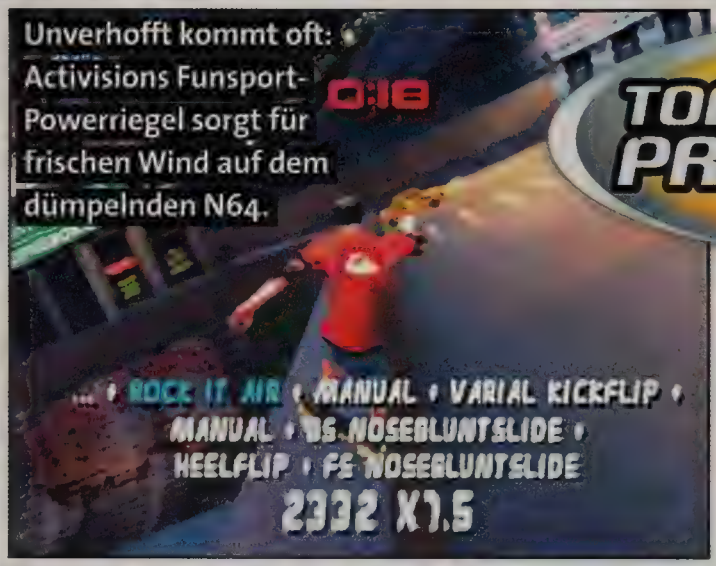
...über eine ganz bestimmte Stromleitung grinden. Gesagt, getan!

Text: Knut Gollert

N64

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Unverhofft kommt oft: Activisions Funsport-Powerriegel sorgt für frischen Wind auf dem dümpelnden N64.



Mit Manual zum Erfolg: Lange Combos erzeugen attraktive Punkte-Multiplikatoren

Tony und kein Ende: Wenige Monate, bevor Teil drei sein Debüt feiert, setzt Activision das nunmehr ein Jahr alte „Tony Hawk's Pro Skater 2" noch fürs N64 um. Das ist nicht nur wegen der anhaltenden Spieleflaute ein echter Segen für Fans der Nintendo-Konsole: **Auch auf dem 64-Bit-Gerät bleibt Tonys Fun-Skater spielerisch eine Klasse für sich.**

Zwar ist die Steuerung mit den Kamera-Knöpfen etwas ungewohnt, aber von N64-Pad-erprobten Zockern schnell erlernt. Die Kurse entsprechen denen des Playstation-Originals – auch die Aufgaben, die es zu erledigen gilt, blieben unverändert.

Bis auf die N64-typischen Abstriche (schwammige Optik, geringe Sichtweite) ist die Umsetzung technisch recht gut gelungen. **Ärgerlich ist nur der stark beschnittene Sound:** Er klingt nicht nur um einiges stumpfer als auf der Playstation – wegen der begrenzten Modul-Kapazität wurde auch die Anzahl der Musikstücke nahezu halbiert. Skateboard- und N64-Fans sollte das aber wenig stören. **Qualitativ Vergleichbares sucht man auf der Nintendo-Konsole zur Zeit vergebens!**

In der „Competition" werden die besten zwei von drei Durchgängen gewertet

Auf einen Hi-Res-Modus haben die Entwickler verzichtet, dafür bleibt's stets ruckelfrei

Tony Hawk (r.) gewann bei den „2001 ESPN X-Games" in Philadelphia mit Andy McDonald im Teamlauf Gold

N64 | E

Tony Hawk's Pro Skater 2

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 140 DM | Neversoft/Activision | 1-2 Spieler

- unterstützt Controller Pak, Rumble Pak

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 1

- Spielerisch unangefochten, ausgeklügeltes Tricksystem, umfangreiche Kurse
- Nur sechs Musiktracks, Soundeffekte klingen hölzern, starke Nebelwände

Tony rulez! Die Funsport-Granate sorgt auch auf dem N64 für Bombenstimmung

1

bereits getestet für PC, PS, DC, GBA, GBC: alle 1

Text: Michael Stapf

PS2

Mit Slide noch schneller durch die Kurve: Auf Knopfdruck zückt der Fahrer sein Bein

Lustig: Wer springt am weitesten und lässt die meisten Schulbusse unter sich

Abwechslung: In speziellen Stunt-Arenen zählen nur Tricks und möglichst lange Combos

MX 2002 featuring Ricky Carmichael

Wheelie statt Kolbenfresser: THQs Dreckschleuder macht richtig Spaß.

Der 21-jährige Ricky Carmichael gewann auch 2001 die amerikanische „AMA Supercross"-Meisterschaft

Nie so richtig erfolgreich sind sie, die Motocross-Spiele für Konsolen: Mit Ausnahme von „Excite Bike 64" fürs Nintendo 64 hinken die Zweirad-Simulationen ihren großen Brüdern mit vier Reifen in allen Belangen hinterher. THQs „MX 2002" will Abhilfe schaffen und lässt Dich auf der PS2 durch eine riesige Karriere mit insgesamt 25 Strecken heizen.

Das besonders Nette daran ist nicht nur, dass zwischen den Rennen auch Stunt-, Hoch- und Weitsprung-Wettbewerbe gefahren werden, sondern dass Du im Laufe der Rennen regelrecht gezwungen wirst, die famose Steuerung perfekt zu beherrschen. **Genügt es anfangs noch, einfach loszurasen, musst Du schon bald die Sprünge mit der Federungsaufladung optimal timen und die Kurven mit sicherer Slide-Brems-Technik meistern.** Besonders in der 250-ccm-Klasse wird jedes Rennen zum haarigen Kampf gegen die superguten Computergegner – das kann unter Umständen für frustrierte Pad-in-die-Ecke-schleuder-Aktionen sorgen. Einsteiger müssen hier leider passen. Fortgeschrittene werden's lieben. Ungewohnt fetzig ist übrigens der Soundtrack – mit dabei auch die Alternative-Rock-Senkrechtstarter Sum41.

PS2 | E

MX 2002 feat. Ricky Carmichael

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 120 DM | THQ | 1-2 Spieler

- unterstützt 8-MB-Memory-Card

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

- Tolles Handling, abwechslungsreiche Rennstrecken, famoser Soundtrack
- Keinerlei Tuningmöglichkeiten, in höheren Klassen sehr anspruchsvoll

Anspruchsvolle und zeitweise sogar geniale Motocross-Jagd mit grandiosem Soundtrack

2+

geplant für Xbox, GBA

Text: Knut Gollert

X-MEN 2
MUTANT ACADEMY

„Tekken"-Fans, Ohren auf! Die Rückkehr der Superhelden ist wohl das letzte große Fightspiel für die Playstation.

Storm (l.) setzt ihre elektrischen Entladungen geschickt gegen ihre Gegner ein

Das war wohl nix: Die lila-blaue Energiekugel zeigt einen geblockten Angriff

Nach einem kurzen Abstecher ins Kino versammelt sich die Superhelden-Riege zum ultimativen Wettstreit: **Neben den zehn Charakteren aus dem ersten Fightspiel-Auftritt feiern ganze sechs Kämpfer (darunter Rogue, Forge und Nightcrawler) ihr Debüt im „Fight Club" der Mutanten.**

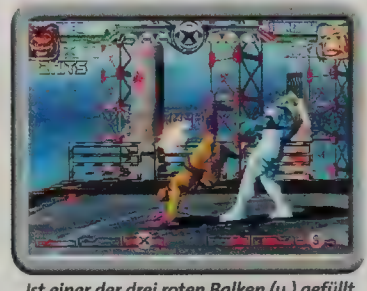
Um die Gegner in der Arena zu bearbeiten, stehen Dir neben je drei Knöpfen zum Schlagen und Treten noch jeweils einer für Werfen und Kontern zur Verfügung. Drückst Du das Steuerkreuz nach hinten, werden alle Standard-Angriffe mühelos abgeblockt. Die Tasten lassen sich übrigens im Optionsmenü ganz nach Belieben belegen. Achte im Kampf auf Deine drei Spezialbalken am unteren Bildschirmrand: Sobald einer vollständig aufgefüllt ist, kannst Du per Tastenkombination besonders durchschlagende Attacken ausführen.

Im Academy-Modus (siehe Kasten) lernst Du der Reihe nach alle Angriffe des Mutanten. Lege aber Deine Sympathie möglichst früh fest: Nur wer alle Combo- und Spezialattacken des Superhelden im Schlaf beherrscht, bezieht im Arcade-Modus gegen die unglaublich stark und facettenreich vorgehenden CPU-Gegner keine Prügel.

Die aus „Tekken" bekannte Survival-Variante und die Zweispieler-Option runden die etwas geringe Auswahl an Spielmodi ab. Wenigstens lassen sich zwei versteckte Charaktere und Stages sowie für jeden Mutanten massig Extras (Videos, Bilder) freischalten.

Alle Arenen sind durch Wände auf beiden Seiten begrenzt. Höhenunterschiede (Treppen, Gegenstände zum Erklettern) gibt es allerdings keine. Generell bewegen sich die Akteure nur auf einer Linie. Zwar steigen sie mit meterhohen Sprüngen in die Luft, ein simpler Side-Step zum Ausweichen ist aber nicht möglich.

Das Spiel bleibt trotz schicker 3D-Optik nur ein lupenreiner 2D-Fighter mit effektreichen Special Moves und heftigen Combo-Attacken. Unter der Gürtellinie: die verzögert reagierende Steuerung und der Härtegrad.

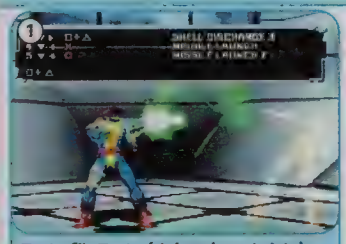


Ist einer der drei roten Balken (u.) gefüllt, kannst Du ein Super-Special ausführen

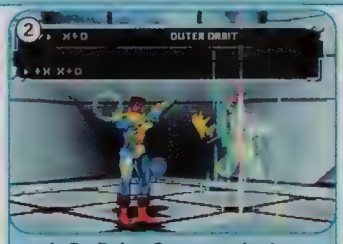
Bei den Wurfattacken dreht sich die Kamera sehenswert um die Kämpfer

Academy-Modus

Standard-Angriffe, Spezialtechniken und Combo-Attacken: Bevor es richtig rund geht, heißt es erstmal Schulbank drücken...



Taste für Taste (siehe obere Leiste) wird Dir im Academy-Modus gezeigt...



...wie Du Deine Gegner variantenreich entsorgen kannst...

...die stärksten Combos erfordern aber harte Merkmuskeln!

PS — E

X-Men: Mutant Academy 2

Fightspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Paradox/Activision | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

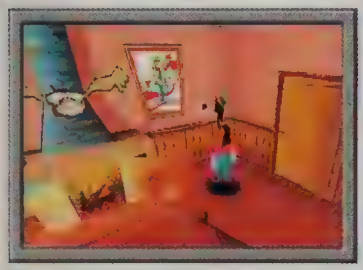
Sehr schicke Grafikeffekte, 16 Kämpfer und Stages, tolle Super-Special-Moves

Steuerung reagiert bei Combos verzögert, sehr schwer, auf 2D beschränkt

Etwas verbesserter Nachfolger der Mutanten-Klatsche mit leichten spielerischen Mängeln

2-

Text: Michael Stapf



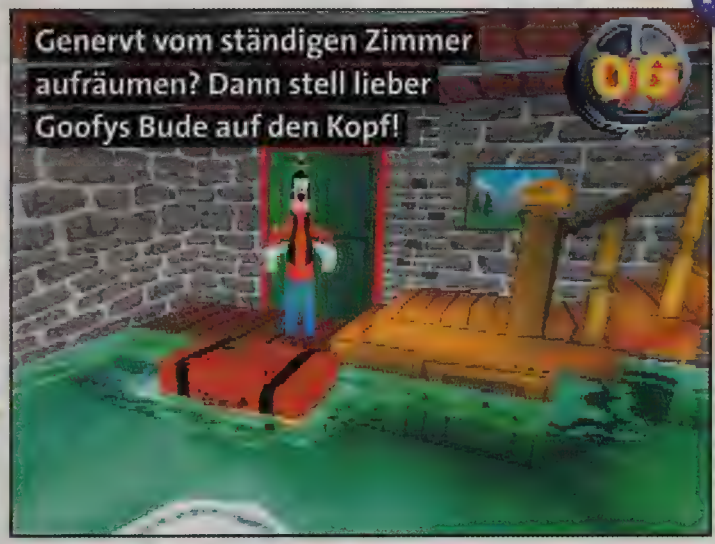
Wenn Du die Mini-Spiele gemeistert hast, kannst Du im Bilderzimmer durch Drücken...

...auf die Gemälde klassische Filmsequenzen mit Goofy in der Hauptrolle ansehen

Disney schickt alle Fans auf Entdeckungstour: In „Goofy's Fun House" durchstöberst Du das traute Heim des sympathischen Tollpatschs. In Keller und Küche, Garten und Garage wird nach versteckten Filmrollen sowie vermissten Gegenständen gesucht. Mit Hilfe der gesammelten Utensilien lassen sich im Bilderzimmer fünf Geschicklichkeitsprüfungen (Golfen, Fischen, Skifahren) aktivieren. Findest Du alle 50 versteckten Bänder oder gewinnst Du eines der Mini-Spiele, gibt's jeweils eine von sechs witzigen Filmsequenzen als Belohnung.

„Goofy's Fun House" bietet seichte Rätselei für jüngere Disney-Fans: Das Haus ist von oben bis unten schnell durchforstet, die Knobeleinlagen und Prüfungen sind flink gelöst. Allerdings ist der Umfang genauso begrenzt wie der spielerische Anspruch: In weniger als zwei Stunden hast Du alles gesehen – alternative Modi sucht man vergebens.

Doch auch technisch schlägt sich Goofys Action-Adventure nur mittelmäßig: Die 32-Bit-Grafik wirkt stellenweise sehr platt und fad, die Steuerung oft träge und umständlich.



Um an einen Gegenstand zu kommen, überflutet Goofy kurzerhand seinen Keller

Beim Golfen muss man nur auf die rechte Kraftleiste achten, um perfekt einzulochen

PS E/D

Goofy's Fun House
Action-Adventure für Einsteiger

ca. 60 DM	Ubi Soft	1 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 3	Sound 3	Dauerspaß 4

Simple Knobeleinlagen für Einsteiger, fünf witzige Mini-Spiele, sechs Filmsequenzen

Wenig Abwechslung, geringer Umfang, nur für jüngere Spieler, zu einfach

Unspektakulärer Disney Budenzauber mit geringem Umfang und spielerischen Mängeln

4+

Text: Michael Stapf

Tim & Struppi's Abenteuerreisen

25 Jahre nach dem letzten Comic stürmt das Helden-Duo auf die Playstation.

Zu Beginn des letzten Abenteuers fliegst Du über eine blühende Vulkaninsel

In den Bonuslevels steuerst Du Struppi – finde alle Knochen innerhalb eine Minute

Der belgische Zeichner Hergé erfand Herrchen und Hund bereits 1929. Bis 1976 erschienen 23 Comic-Bände

Im Boss-Kampf umläufst Du immer den Gegner – nur die Ausschalt-Taktik wechselt

Jetzt gibt's den Zeichentrick-Klassiker erstmals als 3D-Jump&Run: „Tim & Struppi's Abenteuerreisen" bedient sich aus fünf Comic-Bänden der Kultserie, die als Vorlage für 21 Levels dienen. Fans kennen die Schauplätze aus „Die schwarze Insel", „Der Schatz Rackhams des Roten", „Im Reiche des schwarzen Goldes", „Schritte auf dem Mond" und „Flug 714 nach Sydney".

Jede der fünf Welten beginnt mit einer Actionsequenz im Flugzeug, Boot oder Jeep. **Dann geht es zu Fuß weiter: Im Stil von „Disneys Tarzan" hüpfst Du durch einen 3D-Level** – wanderst dabei allerdings auf vorgegebenen Pfaden. Angreifende Vögel und Affen schockst Du mit dem Fotoblitz, Tigern und Ganoven wirfst Du Betäubungsgas an den Kopf. Findet man alle versteckten Münzen, wird nach der Jump&Run-Einlage ein Bonuslevel freigeschaltet – zudem wartet ein Boss-Kampf. Der läuft aber leider immer nach dem gleichen Schema ab.

Tim und Struppis Playstation-Debüt ist kurz, simpel gestrickt und bietet nur für Einsteiger solide Hüpfspiel-Kost. Friemelige Sprungeinlagen und die verzögert reagierende Steuerung nerven, auch die Abwechslung lässt zu wünschen übrig.

PS D

Tim & Struppi's Abenteuerreisen
Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80 DM	Infogrames	1 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 2	Sound 3	Dauerspaß 4

Stellenweise sehr hübsche Grafik, Leveldesign fair und einsteigerfreundlich

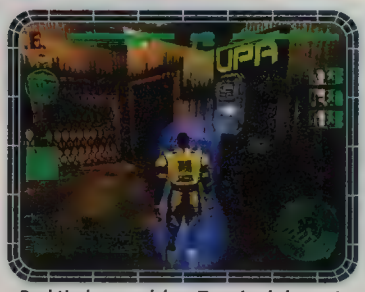
Levelschema wiederholt sich in jeder Welt, träge Steuerung, relativ unspannend

Bemühter, aber spielerisch sehr trockener Jump&Run-Vertreter mit gelungener Optik

3-

geplant für PC

Text: Michael Stapf



Praktisch, an solchen Terminals kannst Du wertvolle Lebensenergie tanken

Project EDEN

Erwischt! Mit der Lampe leuchtest Du in dunkle Ecken

Die fantastischen Vier: Das Cyber-Quartett von Eidos knackt im Team jedes Rätsel

Commander Carter hat seinen ersten Einsatz auf der SCREEN-FUN-CD

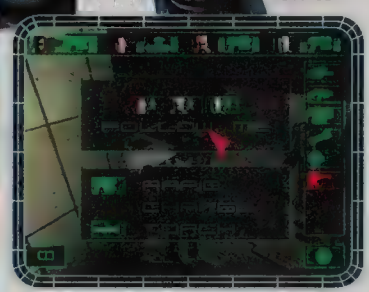
Kein Durchkommen mehr. Hoch gefährliches Giftgas versperrt den Durchgang in den nächsten Level. Keine Frage, da muss Amber ran! Der Cyber-Kämpfer im Schutzanzug ist weitgehend unempfindlich gegen schädliche Umwelteinflüsse. Beherzt stürmt er vor und schließt das Gasleck. Das macht den Weg frei für den Rest der kleinen Heldentruppe.

In Eidos' Action-Adventure „Project Eden" steuerst Du vier spezialisierte Kämpfer durch eine futuristische 3D-Welt. Als Einsatztruppe der „Urban Protection Agency" erkunden sie geheimnisvolle Vorkommnisse im Herzen einer Megastadt. Jedes der vier Team-Mitglieder hat spezielle Fähigkeiten (siehe Kasten unten). **Nur wenn Du Deine Truppe koordiniert in den Kampf schickst, winkt der Erfolg.** Du kannst die vier Charaktere dabei entweder getrennt steuern oder sie als geschlossene Truppe befehligen.

In den elf riesigen und sehr schön entworfenen Einsatzgebieten warten jede Menge Rätsel und Monster. Sowohl die Puzzles als auch die Gegner sind dabei von der beinharten Sorte. Während die originellen Knobeleien mit dem nötigen Gehirnschmalz alle zu knacken sind, hilft bei den Monstern nur rohe, oft unkoordinierte Gewalt – zumal es nicht ganz einfach ist, die Vierertruppe gut aufeinander abgestimmt in den Kampf zu schicken.

Diese wilde Ballerei nervt auf Dauer und sorgt für reichlich viele Bildschirm-Tode. **Wirklich gelungen ist hingegen die Logikabteilung von „Project Eden". Die Rätsel sind gekonnt in die spannende Handlung eingebaut und erzeugen starke Motivation beim Spieler.** Auch in scheinbar aussichtslosen Puzzle-Situationen findet sich immer ein Hintertürchen zum Erfolg...

Das Team verwandelt einen mutierten Vogel in ein Brathähnchen



Mit diesem Menü vereinst Du Deine Einzelkämpfer zur Vierergruppe

PC E/D

Project Eden

Action-Adventure für Profis

ca. 80 DM	Eidos Interactive	1-4 Spieler

Min.: Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 450 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 450 MB HD

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 2

Originelle und anspruchsvolle Rätsel, einfache Steuerung, tolle Story

Wenig Gegenstände, tote Winkel, keine Charakter-Entwicklung

Bockharte, aber immer logische 3D-Rätselei mit unübersichtlichen Action-Einlagen

2

geplant für PS2

Die Helden

Carter

Der Chef des Teams: Er ist der Einzige, der mit anderen Personen spricht kann und erhält Infos von der Zentrale

Minoko

Die Hackerin dringt in feindliche Rechnersysteme ein und schafft es so Abwehranlagen auszuschalten

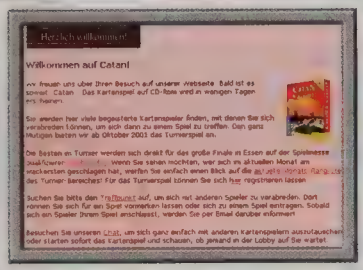
Andre

Der Schrauber der Gruppe öffnet verschlossene Türen und repariert zerstörtes Equipment

Amber

Der Robot fürs Grobe übersteht dank harter Schale als Einziger Säureschwaden und radioaktive Strahlung

Text: Volker Weitz



Auf der Internetseite www.catan.de meldest Du Dich zum Online-spielen an

Mit dem Editor stellst Du ein eigenes Kartendeck zusammen

CATAN

Das Kartenspiel

Klein, aber oho: Die Computergegner sind recht clever

Kein Mensch zum Spielen da? Kein Problem, das Internet wartet...

Auf dem Spielfeld legst Du Karten aus und baust eine funktionierende Gemeinde

Katastrophe, der Gegner spielt einen Spion aus und mopst Dir wertvolles Erz. Wieder ist es Essig mit dem Stadtausbau. Aber vielleicht klappt's ja in der nächsten Runde...?

Endlich können „Catan"-Fans die Kartenversion von Klaus Teubers Brettspiel-Hit auf dem Computer zocken. Ohne Internetzugang im Haus stehen dabei clevere Computergegner zur Verfügung. **Hast Du einen Netzzugang, kannst Du online gegen menschliche Mitspieler antreten.** Das Schöne daran: Bis auf die Telefongebühren entstehen keine zusätzlichen Kosten. Registrierte Catanisten werden automatisch in eine Online-Weltrangliste eingetragen und können sich entsprechend feiern lassen.

Im Internet stehen nicht nur die Basiskarten zur Verfügung, sondern auch die fünf bisher erschienenen Themensets. Die werden – ein echtes Manko – in der lokalen Solo-Variante nicht geboten. Auch sonst bietet sich ein zwiespältiges Bild. Während die Steuerung gelungen ist, bietet die Präsentation nur Mittelmaß. Ein paar nette Animationen hätten es hier schon sein dürfen.

Der Alchemist: Mit Aktionskarten wie dieser kannst Du Deine Gegner austricksen

Catan: Das Kartenspiel
Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 50 DM	United Soft Media	1-2 Spieler

Min.: Pentium II 233, 32 MB RAM, Win 95, 350 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 350 MB HD

Grafik 4	Sound 3	Dauerspaß 2

Gutes Tutorial, einfache Bedienung, recht anspruchsvolle Computergegner

Arg spröde Präsentation, Themensets nur im Online-Spiel anwählbar

Etwas lieblose und nüchterne Kartenspiel-Umsetzung mit guter Gegner-Intelligenz

3+

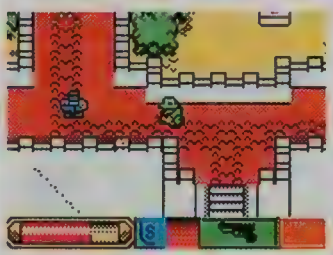
Text: Volker Weitz

GAME BOY COLOR

Hands of Time

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 70 DM | Titus/Virgin | 1 Spieler



Grübeln oder ballern: Bei Letzterem greifst Du zu MP und Panzerfaust

Dein Vater hat dem Diktator eine Zeitmaschine gebastelt. Als rebellischer Sohn Sebastian reist Du in die Vergangenheit, um den Fehler rückgängig zu machen. „Hands of Time" mischt Ballergefechte mit Adventure-Elementen: Du hebelst Gullydeckel auf, klaust Wächtern ihre Schlüssel und schleichst Dich in Forschungsbunker. Die Handlung ist mit zwielichtigen Informanten und deutschen Texten spannend, nur die Action frustet: Wegen der trägen Steuerung kannst Du Schüssen nicht ausweichen.

Spannende Zeitreise mit toller Handlung, aber träger Steuerung **2-**

Prince Naseem Boxing

Fightspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 70 DM | THQ | 1-2 Spieler

Ziemlich langweilig: Wer beharrlich blockt, geht nie zu Boden

Schicke Christian Mutamba oder Rhy Yung auf die Matte: Aus der Vogelperspektive tänzelst Du um Deinen Gegner und greifst mit Haken und Geraden an. Das Duell mit 14 Profiboxern spielt sich flott, die Taktik bleibt aber auf der Strecke: In der Hoffnung auf Zufallstreffer schiebst Du Deinen Gegner durch den Ring, statt mit schnellen Kombinationen die feindliche Deckung zu brechen. Ebenso planlos ist der Zweispieler-Modus, in dem beide Spieler stupide blocken.

Flottes Boxen mit Profi-Lizenz, aber wenigen Schlägen und kaum Taktik **4+**

Haggars (l.) kraftvolle Powerbomb macht aus jedem Feind schnell Kleinholz

Doppelte Dröhnung: Mit einem Kumpel vermöbelst Du die Mad-Gear-Gang

Final Fight One

Fauler Endgegner: Der Rastamann (r.) pfeift lieber seine Schergen herbei

Im Würgegriff der Gegner: Nur Dein Mitspieler kann Dich jetzt befreien

Fightspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Vier Fäuste in der Unterwelt: Der Advance macht Capcoms Fightscroller zur Team-Keilerei für zwei!

In den 90er Jahren waren Fightscroller Kult: Zwei Spieler stürmen durch Hinterhöfe und mischen wüste Straßenbanden auf. In „Final Fight One" steuerst Du drei Helden, die Jessica aus den Händen der Mad-Gear-Gang befreien. Dabei hat jeder Charakter eigene Talente: Guy streckt die Gegner im Sprungkick nieder, Cody wirft mit Messern und Wrestler Haggar schleudert Punks mit Backsupplex auf den Asphalt.

Für den Linkmodus brauchst Du zwei Module, bekommst dafür aber den doppelten Spaß: Du kämpfst an der Front, Dein Kumpel hält Dir den Rücken frei! Die großen Helden und farbenprächtigen Hintergründe sind Capcom prima gelungen, die Keilerei spielt sich hervorragend.

ca. 100 DM | Capcom/Ubi Soft | 1-2 Spieler

unterstützt Batterie-Speicher, Linkkabel

Grafik **2** | Sound **3** | Dauerspaß **2**

Gegen clevere Schläger und Hinterlist schützt Dich motivierendes Teamwork

Wenig Specials, Waffen und Extras, für den Linkmodus brauchst Du zwei Module

Zum Reinschlagen: Erstklassiger Großstadt-Fight mit tollem Teammodus, aber wenig Moves **1-**

Witzige Cartoon-Optik: Held Earthworm Jim schneidet ausgeflippte Grimassen

Achte bei den hitzigen Ballergefechten auf Deine begrenzte Lasermunition

Earthworm Jim

Jump&Run für Fortgeschrittene und Profis

Ein Wurm räumt auf: THQ bringt David Perrys („Messiah", „Sacrifice") 16-Bit-Klassiker auf den Advance.

Auf Super NES und Mega Drive war Earthworm Jim der komischste Hüpfheld, jetzt steuerst Du den Regenwurm auf dem Advance durch sechs Comic-Welten.

Aus der Seitenperspektive ballerst Du auf Schneemann und Riesenfrosch, klammerst Dich an Seilbahnen und benutzt den eigenen Körper als Peitsche! Ausgefallene Prüfungen zeichnen „Earthworm Jim" aus: Schleudere Kühlschränke auf Kühe und fordere den Schleimball zum Bungee-Wettbewerb!

Im Vergleich zu den 16-Bit-Vorbildern bewegt sich Jim aber träge, auf dem kleinen Bildschirm entdeckst Du Monster und Abgründe zu spät: Gegen Mario kann das geradlinige „Earthworm Jim" nicht mithalten.

ca. 100 DM | THQ | 1 Spieler

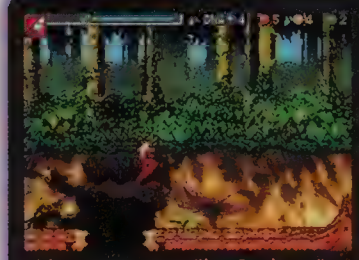
unterstützt keine weiteren Geräte

Grafik **3** | Sound **3** | Dauerspaß **3**

Peitsch die Puppe: Ulkige Prüfungen und hitzige Ballereinlagen halten Dich auf Trab

Der kleine Bildausschnitt gibt wenig Übersicht, Speichern ist nicht möglich

Anspruchsvolles Hüpfspiel mit cooler Comic-Optik, aber begrenzter Sichtweite **3**



Riskanter Sprung: Berührst Du den grünen Winzsaurier, fällst Du in den Abgrund

Schnell weg: Im zerstörten Genlabor spießen Dich riesige Dinos auf

Jurassic Park III – The DNA Factor

Jump&Run für Fortgeschrittene

Rückkehr zur Saurier-Insel: Konami präsentiert die erste von drei „Jurassic Park III"-Umsetzungen für den Advance.

Keine Gemeinsamkeit mit dem aktuellen Kino-Film: Um DNA-Proben zu sammeln, fliegen Mark Hanson und Lori Torres auf die Dinoinsel. Aus der Seitenperspektive bugsierst Du sie durch zwölf Wald- und Laborlevels: Gefräßigen Raptoren weichst Du durch flinken Sprung in den Hintergrund aus. Der Wechsel zwischen zwei Spiel-Ebenen fasziniert eine Stunde, danach bringen Dich immer gleiche Sprünge und Gegner zum Gähnen.

Auch die „Space Invaders"-Ballereinlagen zwischen den Levels sind fade. Die Möglichkeit, zwischen Mark oder Lori zu wählen, bringt nichts: Egal ob Macho oder Lara-Verschnitt – die Bewegungen Deiner winzigen Helden lassen sich kaum abschätzen.

ca. 100 DM | Konami | 1 Spieler

unterstützt Batterie-Speicher

Grafik 3 | Sound 1 | Dauerspaß 4

- Originelles Zwei-Ebenen-Fluchtmanöver, tolle Stereo-Melodien und Echsenschreie
- Winziger Held, fade Levels, ungenaue Kollisionsabfrage

Lieblos zusammengeschustertes Hüpfspiel ohne Film-Bezug, aber mit pompöser Soundkulisse

4+

Flucht nach oben: Am Spinnenseil bist Du vor den Remplern des Obermotz sicher

Gut verschnürt und bereit zum Abschicken: Dein Netz klebt fünf Sekunden

Spider-Man: Mysterios Menace

Jump&Run für Fortgeschrittene

Neue Labyrinth-Dimension: Im Gegensatz zur Konkurrenz klettert Spider-Man über Wände und Decke.

Panik in New York: Banditen haben Downtown, Chemiefabrik und Bürogebäude besetzt, in jedem der acht Levels tobt ein Marvel-Superschurke. Als Peter Parker alias Spider-Man vertreibst Du Mysterio, Rhino und ihr Fußvolk.

Du sprintest, hüpfst und schlägst aus der Seitenperspektive. Mit dem Spinnenseil schwingst Du Dich übers Hafenbecken und verschnürst Deine Gegner. Bei brutzelnden Stromkabeln und loderndem Feuer kombinierst Du die Manöver, Deine Gegner sind aber plump: Sie laufen unbehelligt durch Todesfallen, beim Kampf siegt hektischer Fausthagel. Mit den aufwendigen Parallax-Hintergründen hat sich Activision viel Mühe gegeben, nur ist die Grafik zu düster.

ca. 100 DM | Activision | 1 Spieler

unterstützt Passwort

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Trickreiche Sprung-Schwung-Kombis bringen Dich ins Schwitzen
- Die Gegner sind dumm, aber gegen Fallen immun. Die Optik ist fürs LCD zu düster

Flottes Comic-Hüpfspiel mit kniffligen Labyrinthen, aber hektischen Kämpfen

3+

Rempeln beim Überholmanöver: Lass Dich vom Gegner anschubsen!

Vorsicht, Aquaplaning: Bei Regen treibt es Deinen Wagen schnell aus der Kurve

Top Gear GT Championship

Rennspiel für Einsteiger

Getriebe-Tuning, Streckeneditor und GT-Lizenz: Vier Spieler rasen über Fuji-Speedway und Suzuka-Circuit.

Wähle eines von 22 originalen GT-Teams (Esso Ultron Tiger Supra) und rase auf sechs Strecken um die Meisterschaft: Im Vergleich zu THQs „GT Advance Championship" ist die Steuerung einfacher. Die Boliden besitzen eine hervorragende Kurvenlage und erlauben gewagte Überholmanöver.

Im umfangreichen Tuning-Menü schraubst Du Spoiler und Hartreifen an Deine Kiste, geheime Extras gibt's jedoch nicht. Dank Editor donnerst Du mit bis zu drei Kumpels auch über selbst geschaufelte Strecken. Trotz turbulentem Mehrspieler-Modus steht „Top Gear GT" nicht auf der Pole Position: In der Meisterschaft vermisst Du Boxenstress und neue Strecken.

ca. 100 DM | Mitsui | 1-4 Spieler

unterstützt Batterie-Speicher, Linkkabel

Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Fiese Drängeleien im Vierspieler-Modus, Streckeneditor, einfache Steuerung
- Sehr wenig Pisten, Rennprofis vermissen taktische Elemente

Rasantes GT-Rennspiel mit turbulentem Mehrspieler-Modus, aber zu kurzer Meisterschaft

2

GAME BOY COLOR

Swiv

Actionspiel für Profis

ca. 70 DM | Flashpoint | 1 Spieler

Bunker auf zwölf Uhr: Weiche seinen gefährlichen Feuergeschossen aus

Auf dem Super NES war „Swiv" eines der schwersten Ballerspiele, jetzt steuerst Du Helikopter oder Jeep auf dem GBC: Aus der Vogelperspektive stürmst Du Wüste und Vulkan und ballerst auf Geschütze und Abfangjäger. Mit dem Heli fliegst Du über Panzer hinweg, der Jeep kann unter fliegenden Feinden fahren: Raketen und Laser findest Du in Containern, verpass dem Obermotz damit eine Breitseite! Die sechs Levels sind kurz, aber knackig: Um dem schnellen Kreuzfeuer auszuweichen, brauchst Du viel Übung.

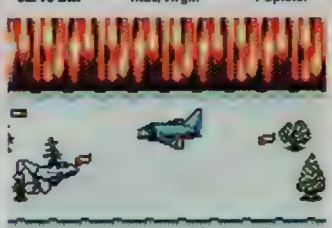
Anspruchsvoller Scroller mit kurzen Levels, aber knackigem Kreuzfeuer

2

Top Gun

Actionspiel für Fortgeschrittene

ca. 70 DM | Titus/Virgin | 1 Spieler



Im Eis-Canyon duellierst Du Dich mit einem feindlichen Abfangjäger

Starte mit Deinem Jäger von Wüstenbasis und Flugzeugträger und schalte die feindlichen Stellungen aus: Aus isometrischer Perspektive ballerst Du mit Raketen und MG auf Munitionslager, Panzer und Helikopter, die Karte zeigt Dir auf Knopfdruck Dein Missionsziel. Dein Jet mit Nachbrenner steuert sich flott, Du fliegst Abfangschleifen und nimmst im Tiefflug Bunker aufs Korn. Stimmungsvolles Briefing, gewaltige Explosionen und clevere Flugabwehr machen „Top Gun" zur besten Ballerei für den GBC seit „R-Type".

Hitzige Luftgefechte und Bombardements reizen den GBC aus!

1

Text: Oliver Ehrle

Im Kampf kommt schnell Hektik auf

PC E/D

Arcanum

Rollenspiel für Profis

Keine Frage, die optische Präsentation von „Arcanum" ist veraltet. Sumpfbraune Spielstädte und krumpelige Figurensprites sind im Jahre 2001 sicher nicht mehr das Gelbe vom Monster-Ei. Ein weiterer Wermutstropfen ist das unübersichtliche Echtzeit-Kampfsystem im Stil von „Diablo". Bei größeren Monsterhorden ist nerviges Mausklicken gefragt. Zum Glück hat „Arcanum" inhaltlich jede Menge zu bieten. Zehn Charakterwerte, 16 Fähigkeiten und über 80 Zaubersprüche befriedigen selbst höchste Rollenspiel-Ansprüche.

Haufenweise Missionen und unzählige Mini-Aufträge bieten Spielspaß für Wochen. „Arcanum" ist ein Programm für Spieler mit viel Ausdauer.

ca. 90 DM | Vivendi Universal | 1-8 Spieler

Min.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 1,2 GB HD. *Empf.:* Pentium III 600, 256 MB RAM, Win 95, 1,2 GB HD, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 1

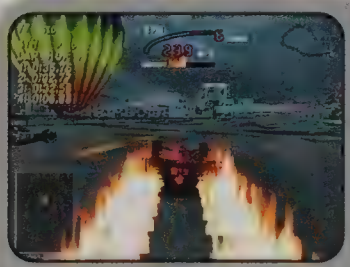
+ Viele Missionen und Nebenaufträge, unzählige Gegenstände, gute Story

– Veraltete Grafik, hektischer Kampfmodus, komplizierte Charakterentwicklung

Riesiges Rollenspiel-Schwergewicht, das in der Präsentation deutlich schwächelt

2

Text: Volker Weitz



Den Super-Boost gibt's als Rundenzeit-Bonus

PS2 E/D

C.A.R.T. Fury

Actionspiel für Einsteiger

Bei Arcade-Rennspielen kann kein Hersteller Automatenspezialist Midway das Wasser reichen: Von „Cruis'n USA" über „Hydro Thunder" bis „San Francisco Rush" – die Amerikaner verstehen ihr Handwerk. In „C.A.R.T. Fury" sitzt Du im Cockpit original-lizenzierter US-Indycars, rast aber auch über europäische Strecken. Spektakuläre Unfälle, taktischer Boost-Einsatz und eine pfeilschnelle Grafik lassen sofort Kurzweil aufkommen. Freispielbare Extras sorgen für Langzeitmotivation – wenn auch der Härtegrad Midway-typisch extrem hoch ist.

Etwas überflüssig ist der Simulations-Modus: Mit empfindlicheren Autos und ohne Boost wird das Spiel nicht viel realistischer, aber unglaublich schwer.

ca. 120 DM | Midway/Konami | 1-2 Spieler

Unterstützt: 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

+ Unkompliziertes Arcade-Rennvergnügen, schnelle Grafik, krachende Karambolagen

– Sehr schwer: Man rollt das Feld immer von hinten auf, sichtbarer Bildaufbau

Innovationslos, aber gut: Schneller und unkomplizierter Arcade-Racer für zwischendurch

2

Text: Michael Stapf

Vorsicht, auch Italien hat ein Tempolimit

PC D

Europa Raser

Rennspiel für Einsteiger

Die deutschen Straßen kennst Du auswendig, jetzt ist der Rest von Europa dran. Wie das Vorgängerspiel „Autobahn Raser", so bietet auch das neue Programm aus dem Hause Davilex unbeschwerten Fahrspaß ohne Tiefgang. Hier wie da musst Du auf ein ausgeklügeltes Fahrverhalten verzichten. Dafür kannst Du Dich wieder ganz auf das sinnfreie Zerbröseln von Straßensperren und Konkurrenz konzentrieren.

Unterwegs bist Du mit Touren-, Gelände- oder Sportwagen. Für gewonnene Rennen gibt's Euros, mit denen Du Deine Wägelchen aufrüsten darfst.

Für eine lockere Rennrunde zwischendurch ist der „Europa Raser" allemal gut, Profis verzichten lieber.

ca. 60 DM | Davilex | 1 Spieler

Min.: Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 95, 40 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III 800, 128 MB RAM, Win 95, 290 MB HD

Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 3

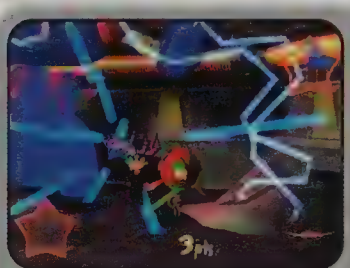
+ Abwechslungsreiche Strecken, Wagen sind aufrüstbar, einfache Steuerung

– Sehr simples Fahrmodell, grafisch unspektakulär, schnell durchgespielt

Nichts Neues an der Raserfront: Ziemlich gehaltloser Spaßraser für Neulinge am Steuer

3

Text: Volker Weitz



Ein Schal, der auch mal anpacken kann

PS2 E

Freak Out

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Das war knapp: 13 fiese Dämonen wollen von Linda und ihren zwölf Schwestern Besitz ergreifen. Nur der für Linda vorgesehene Geist verfehlt knapp sein Ziel und landet in ihrem Schal! Als Nachwuchs-Exorzist steuerst Du Linda in den durchgeknallten 3D-Levels auf der Suche nach ihren Schwestern. Feinde werden mit dem zum Leben erweckten Halsband bekämpft. Dieses kann alles in unmittelbarer Nähe greifen und dehnen. Egal ob Gegnerkopf, Wand oder Rasen: Du zupfst und zerrst, was das Zeug hält, katapultierst Dich so auf höhere Ebenen und zwingst Deine Gegner in die Knie.

Völlig abgedrehtes Actionspiel in sehr skurriler und fast schon kunstvoller Präsentation. Schwer, aber mal was anderes.

ca. 120 DM | Treasure/Swing | 1 Spieler

Unterstützt: 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 4

+ Außergewöhnliche und völlig durchgeknallte Spielwelt, innovative Präsentation

– Gewöhnungsbedürftige Steuerung, schwere Endgegner, Spielprinzip wiederholt sich

Gut gezupft ist halb gewonnen: Interessantes, aber inhaltlich sehr bizarres Actionspiel

3-

Text: Michael Stapf

Vollbremsung vor der Haarnadelkurve

PC D

Open Kart

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

Gar nicht mal so leicht, die Kart-Fahrerei. Bis Du Deinen Hobel ordentlich im Griff hast, dürften zunächst reichlich Trainingsrunden anstehen.

Sind die Anfangsschwierigkeiten gemeistert, kannst Du in den Karrieremodus einsteigen und auf zehn Strecken beweisen, was in Dir steckt. Zusätzlich sackst Du Sponsorengelder ein und kannst Dein Kart tüchtig aufmotzen.

Überzeugen kann „Open Kart" besonders durch die astreine Steuerung, die kaum Wünsche offen lässt. Die Strecken sind abwechslungsreich und jeweils in Kurz- und Langversionen zu befahren. Auf spektakuläre Grafik muss der Nachwuchsrennfahrer dabei zwar verzichten, was dem Spaß aber keinen Abbruch tut.

ca. 80 DM | Microids/Virgin | 1-8 Spieler

Min.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 100 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III 800, 265 MB RAM, Win 95, 600 MB HD

Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 2

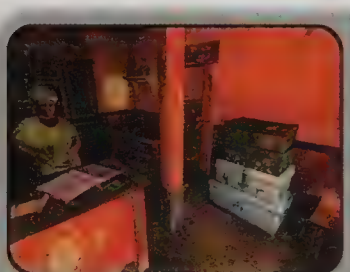
+ Liebevoll designte Strecken, viele Karts mit unterschiedlichem Fahrverhalten

– Recht öde Landschaftsgrafik, langweiliger Sound, kaum „Drift"-Möglichkeiten

Gehaltvolle Kart-Simulation mit originellen Strecken und unterschiedlichen Knatterkisten

2-

Text: Volker Weitz



Sahib wollen kaufen rostige Kaffeekanne?

PC E

Road to India

Adventure für Einsteiger

Deine Verlobte, die liebreizende Anusha, wird von Schergen der Todesgöttin Kali entführt. Bevor die junge Dame noch auf dem Opferaltar endet, greifst Du ein. Deine Adventure-Reise führt Dich quer über den indischen Subkontinent. Du besuchst unter anderem die Hauptstadt Delhi und das Grabmal Tadsch Mahal. Die Rendergrafik ist dabei immer ansehnlich und motiviert zum Knacken der Rätsel. Die sind immer logisch und recht witzig.

Leider hat es Microids beim Schwierigkeitsgrad etwas zu gut gemeint. Wer seine grauen Zellen rauchen lässt, der darf Anusha schon nach einer längeren Spielesession in die Arme schließen. Die „Straße nach Indien" ist zu kurz geraten.

ca. 80 DM | Microids/Virgin | 1 Spieler

Min.: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 400 MB HD

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Spannende Story, leichte Rätselkost, sympathischer Held, viele Personen

– Leider etwas kurz geraten und für Rätselkönige zu einfach

Atmosphärisch dichtes, aber inhaltlich zu kurzes Render-Adventure mit Exotik-Bonus

3

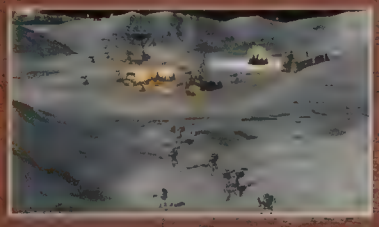
Text: Volker Weitz

Microsoft

Die Strategie stimmt: 100 % Zerstörung, 0 % Fairplay.

„Commander, der Feind rückt näher. Was sollen wir tun?"

Stellen Sie aus 29 gigantischen MechWarriors und 19 Kampffahrzeugen Ihre eigene Armee zusammen und führen Sie diese in den Kampf gegen einen gnadenlosen Feind. Damit dieses gefährliche Unterfangen erfolgreich endet, müssen Sie Ihren scharfen Verstand, gepaart mit den außergewöhnlichen Fähigkeiten der MechWarriors, sinnvoll einsetzen. Also, cool bleiben und den Feind mit Köpfchen und Karacho in die Flucht schlagen. Wir glauben an Sie, Commander! Mehr erfahren Sie unter: www.microsoft.com/games/mechcommander2



Aladdins (r.) Lieblingswaffe ist ein Säbel

PS

Aladdin: Nasiras Rache

Jump&Run für Fortgeschrittene

Spielerische Überraschungen hat Disney in „Aladdin: Nasiras Rache" nicht versteckt. Die Levels sind durch die Bank sehr geradlinig und übersichtlich ausgefallen. Die Rätsel bewegen sich in eher konventionellem Rahmen. Du legst Schalter um und aktivierst Bodenplatten. Gekämpft wird mit Säbel und verschiedenen Wurfgeschossen, die Du den Gegnern an die Birne semmeln kannst.

Trotz aller Vertrautheit wird Dich die Geschichte aus 1001 Nacht nicht so schnell loslassen. Besonders die akustische Präsentation ist außergewöhnlich gut: Die Musikuntermalung hält durchweg gehobenes Filmniveau, die Sprachausgabe ist erste Sahne. Wer auf Filme aus den Disney Studios steht, sollte hier zugreifen.

ca. 50 DM | Disney/Sony | 1 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock

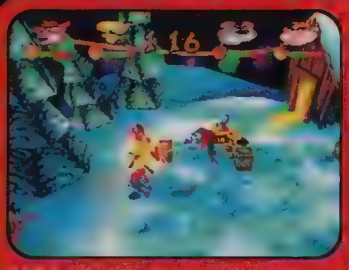
Grafik 3 | Sound 1 | Dauerspaß 2

- Erstklassige Sprachausgabe und toller, Disney-typischer Soundtrack
- Keine spielerischen Neuheiten, leider viele Grafikfehler, viele unfaire Stellen

Grundsolides Jump&Run-Vergnügen mit toller Atmosphäre und klasse Soundtrack

2-

Text: Volker Weitz



PS

Crash Bash

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Crash und Konsorten sind wieder da. Zusammen mit Professor Neo und Freundin Coco tritt der knubbelnasige Held zum Konsolen-Wettstreit an.

Wie das Konkurrenzprodukt „Mario Party" so ist auch „Crash Bash" eine Sammlung von verrückten Mini-Spielen. Sieben Herausforderungen gilt es anzunehmen. Du bewirfst Deine Gegner mit Sprengstoffkisten, bringst unter Zeitdruck Ballons zum Platzen oder schiebst die Konkurrenz von einer Eisscholle.

Sind alle Herausforderer beseitigt, wartet noch ein besonders fieser Endgegner. Ist auch der erledigt, geht's in die nächste Geschicklichkeitswelt. Der Zufallsfaktor ist zwar bei einigen Spielchen zu hoch, aber Spaß bringt es trotzdem.

ca. 50 DM | Eidos/Sony | 1 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock

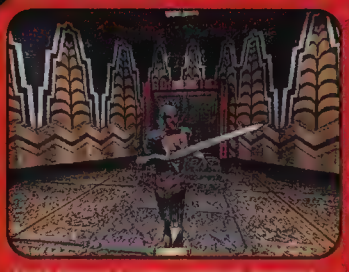
Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

- Schöne und völlig fehlerfreie Grafik, stimmungsvolle Musikbegleitung
- Etwas hoher Zufallsfaktor bei der Ermittlung des Siegers

Sehr nett: Kurzweilige Wettkampf-Sammlung mit happigem Schwierigkeitsgrad

2+

Text: Volker Weitz



PC

Dark Project 2

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Held Garrett hat nur ein Ziel im Leben: klauen, was das Zeug hält. In 15 weitläufigen Missionen steuerst Du den Langfinger durch mittelalterliche Burgen und Städte und raffst alles zusammen, was Du an Geld und Geschmeide auftreiben kannst. Im zweiten Teil der Klau-Saga sind die Gegner noch gemeiner und die Rätsel noch rabiater. Zum Glück wurden drei Schwierigkeitsgrade spendiert...

Trotzdem sollten sich nur strategisch denkende Langfinger in dieses Abenteuer wagen, denn mit grober Gewalt kommt man hier nicht sehr weit. Jede Aktion muss aufs Genaueste durchgeplant werden. Hast Du dazu Lust, dann erwartet Dich ein spannendes Erlebnis mit hervorragendem Sound.

ca. 20 DM | Looking Glass/Eidos | 1 Spieler

Min: Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95, 500 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 900 MB HD, 3D-Karte

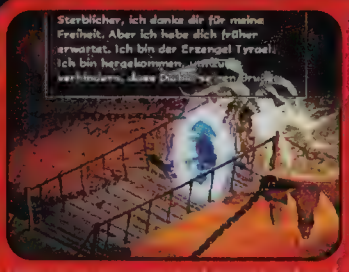
Grafik 3 | Sound 1 | Dauerspaß 1

- Außergewöhnlich gutes Leveldesign, tolle Soundkulisse, sehr gute Übersetzung
- Ungenaue Übersichtskarte, keine neuen Gegenstände und Waffen

Ungewöhnlicher Langfinger-Leckerbissen für gehobene Strategie-Ansprüche

1

Text: Volker Weitz



PC

Diablo II

Action-Rollenspiel für Einsteiger bis Profis

Es war das Rollenspiel des letzten Jahres: Blizzards zweites „Diablo" war nicht nur eines der meistverkauften Spiele 2000, sondern auch eines der besten. Die grandiose Mischung aus schneller Action und motivierenden Rollenspiel-Elementen begeistert immer noch und ist – zur Freude aller Einsteiger – jetzt zum halben Preis verfügbar.

Fünf Charaktere warten auf Deine Wahl und ein Abenteuer, das nicht nur Unmengen zickiger Monster und übler Fallen enthält, sondern auch Hunderte von Rüstungen, Waffen und Power-Ups. Das Zauber- und Spezialfähigkeiten-System erfreut mit taktisch ausgewogenen Attacken, der Mehrspieler-Modus sorgt für wochenlangen Spaß im Internet. Kaufen!

ca. 40 DM | Blizzard/Vivendi | 1-8 Spieler

Min: Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 500 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 98, 1,2 GB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Klasse Spielidee, wunderschön groß, höllisch viele Items und Waffen
- Grafisch nur „gut", mitunter eintönige Aufträge

Die Teufelsjagd ist nach wie vor eine spielerische Offenbarung – und jetzt nur noch halb so teuer

1

Text: Knut Gollert

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Vertrieb	Preis	Note
Ace Combat 3	Action-Flugsim.	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Alice	Actionspiel	PC	EA	ca. 50 DM	2
Ape Escape	Jump&Run	PS	Sony	ca. 50 DM	2
Cold Blood	Adventure	PS	Sony	ca. 50 DM	3
Crash Bandicoot 3	Jump&Run	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Crash Team Racing	Rennspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Dino Crisis 2 NEU!	Action-Adventure	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Driver NEU!	Rennspiel	PS	Infogrames	ca. 30 DM	1
Final Fantasy VIII	Rollenspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Frontschweine NEU!	Strategiespiel	PS	Infogrames	ca. 50 DM	2
Gran Turismo 2	Rennspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Grim Fandango	Adventure	PC	THQ	ca. 20 DM	2
Hydro Thunder	Rennspiel	PS	Konami	ca. 30 DM	2
Icewind Dale	Rollenspiel	PC	Virgin	ca. 50 DM	3

Titel	Genre	System	Vertrieb	Preis	Note
ISS Pro Evolution NEU!	Sportspiel	PS	Konami	ca. 50 DM	1
MediEvil 2	Action-Adventure	PS	Sony	ca. 50 DM	2
Messiah	Actionspiel	PC	Virgin	ca. 20 DM	2
Metal Gear Solid-Bundle	Action-Aventure	PS	Konami	ca. 60 DM	1
NBA Live 2000	Sportspiel	PS	EA	ca. 30 DM	1
Need for Speed 4	Rennspiel	PC	EA	ca. 30 DM	1
Planescape Torment	Rollenspiel	PC	Virgin	ca. 40 DM	2
Railroad Tycoon 2	Simulation	PC	Take 2	ca. 20 DM	2
Spyro the Dragon 2	Jump&Run	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Starcraft DVD	Echtzeit-Strategie	PC	Vivendi	ca. 30 DM	1
Star Trek: Voyager NEU!	Actionspiel	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Tony Hawk's Pro Sk. 2 NEU!	Sportspiel	PS	Activision	ca. 50 DM	1
Vampire: Die Mask. NEU!	Rollenspiel	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Wizards & Warriors NEU!	Rollenspiel	PC	Activision	ca. 30 DM	1

Keine Lust, rauszugehen?

Jetzt 249,– DM*

Zum Glück kann das Festnetz jetzt SMS!

Da kannst du mit dem T-Sinus 710 Komfort Nachrichten verschicken und so trotzdem überall dabei sein.

Viel Spaß mit dem T-Sinus 710 Komfort, weil

- du endlich zu Hause im Festnetz SMS senden und empfangen kannst
- es schnurlos ist und du deswegen telefonieren kannst, wo du willst – und nicht, wo es das Kabel will
- du all deine 200 Freunde abspeichern kannst
- du auch noch 50 FreeSMS kassierst, wenn du dich jetzt anmeldest!

Bestellung und Info unter:

freecall 0800 33 04444, im Internet www.telekom.de oder im T-Punkt.

*Preis gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung eines T-Net 100 Anschlusses, durch den weitere Kosten entstehen (1 Angebot je T-Net 100 Auftrag). Einmalige Bereitstellungskosten bei Neueinrichtung: 100,86 DM. Mindestvertragslaufzeit: 6 Monate. Kostenloser Wechsel vom vorhandenen T-Net Anschluss zu T-Net 100. Der monatliche Grundpreis beträgt 29,89 DM. Angebot gilt, solange Vorrat reicht. SMS innerhalb des Festnetzes der Deutschen Telekom und zu T-D1.

Deutsche Telekom

ANZEIGE

HIER GIBT'S ALLES FÜR DEIN HANDY!

MEGAPREISE ZU GEWINNEN AUF WWW.DACLOGO.COM!

..weitere tausende coole Logos, SMS-Bildmitteilungen, Klingeltöne zur Auswahl, Name-, Picture- und Logo-Painter!!

MACH MIT!

BESTELLHOTLINE:

DE: 0190-80 11 32 DM 3,63/min.

AT: 0900-540 413 ATS 50/min.

ATone: 0900-5100 99 25 ATS 29,76/min.

CH: 0900-5 999 26 CHF 4,23/min.

DAC LOGO

TOP KLINGELTÖNE FÜR ALLE HANDYS!

Geeignete Handys für Klingeltöne: NOKIA, SIEMENS C25, C35i, S25, S35i, S40, M35, ALCATEL 300 und 500 Serie und alle MOTOROLA, ERICSSON, PANASONIC und SAGEM Handys mit Melodieeditor. Im Menü Optionen/Ruftöne, Klänge oder Audio musst Du einfach den Melodieeditor aufrufen und dann den von uns gesendeten Code eingeben.

Geeignete NOKIA-Handys für Logos: 3210-3310-3330-5110-5130i-6110-6150-6210-6250-7110-8210-8810-8850-8890-9110-9110i.
Geeignete NOKIA-Handys für SMS-Bildmitteilungen: 3210-3310-3330-6210-6250-8210-8850-8890.

Neuerscheinungen

303829 Perpetuous Dreamer/Sound of goodbye NEU
303521 Bon Jovi/Wanted dead or alive NEU
303540 Ja rule feat C. Milian/Put it on me NEU
303479 Missy misdem. elliot/One minute man NEU
303427 Anastacia/Made for lovin' you NEU
303498 Dido/Hunter NEU
303638 Parla & Rardoux/Jump & let´s party NEU
303640 Jamiroquai/Little L NEU
303478 Justin K & DJ K-mixx/Northern lights NEU
303642 Mary J Blige/Family affair NEU
303520 Gordon/Caminando NEU
303641 Rene Froger/Why you follow me NEU
303840 Mitchell/Not around NEU
303832 Toy box/Superstar NEU
303639 Michael Franti & Spearhea/Sometimes NEU
303486 Crazy town/Revolving door NEU
303863 Bjorn Svin/Enjoy the ride NEU
303841 Staind/It´s been a while NEU
303830 Blu Cantrell/Oops..! (hit em up style) NEU
303831 Joe/I believe in you NEU
303833 Christina Aguilera/Falsas esperanzas NEU
303864 Alizee/L´alize NEU
303865 Judith/Scared NEU
303866 Groove Armada/Superstylin' NEU
303867 Gare du Nord/Pablos´s blues NEU
303868 Mya/Best of me NEU
303869 P Diddy/Bad boys for life NEU
303870 Kane/So glad you made it NEU
303541 Five/Let´s dance NEU
303474 Aaliyah/We need resolution NEU
303389 DJ Tiesto/Flight 643 NEU
303637 Alicia Keys/Falling NEU
303476 Boris Dlugosch/Never enough NEU
303828 Raven Maize/The real life NEU
303497 Johan/Tumble and fall NEU

Top 30 Germany

303225 Uncle Kracker/Follow me
303191 Shaggy ft Rayvon/Angel
303493 Lil´ kim feat Phil Collins/In the air tonight
303316 Hermes House Band/Country Roads
303494 Atomic Kitten/Eternal Flame
303145 Aguilera-Mya-Pink/Lady marmalade
303309 Dante Thomas/Miss California
303432 Robbie Williams/Eternity
303268 Faith Hill/There you´ll be
303446 Brothers keepers/Adriano (letzte warnung)
303390 Wyclef Jean/Perfect gentleman
303245 S Club 7/Don´t stop movin
303423 Jennifer Lopez/Ain´t it funny
303414 Safri Duo/Samb-Adagio
302718 Safri Duo/Played a live (the bongo song)
303826 DJ´s @ work/Someday
303485 The love committee/You cant stop us
303391 Titiyo/Come Along
303011 Sylver/Forever in love
303306 Destinys Child/Bootylicious
303242 Linkin Park/Crawling
303422 D-12/Purple Hills
303269 Usher/U remind me
303871 Kai Tracid/Too many times NEU
303184 Nelly/Ride with me
302710 Atomic Kitten/Whole again
303308 Sarah Connor feat. TQ/Let´s get back to bed
303420 Roger Sanchez/Another chance NEU
303428 Gorillaz/19-2000 NEU
302103 King Afrika/La Bomba

Oldies

302106 Queen/We Will Rock You
302107 Queen/We Are The Champions
302108 Elton John/Candle In The Wind
302109 Eric Clapton/Layla
302161 Beatles/A day in the life
302162 Beatles/Here comes the sun
302163 Beatles/Hey Jude
302164 Beatles/Let it be
302165 Beatles/Nowhereman
302166 Billy Joel/Uptown girl
302167 Bobby Mc Ferrin/Don´t worry be happy
302168 Bonney M/By the rivers of Babylon
302169 Bonney M/Rasputin
302170 Boomtown Rats/I don´t like mondays
302171 Bruce Hornsby/The way it is
302172 Cat Stevens Boyzone/Father and son
302173 Cindy Lauper/Girls just wanna have fun
302174 Dexys midnight runners/Come on Eileen
302175 Elton John/Goodbye englands rose 1
302176 Elton John/Goodbye englands rose 2
302177 Elton John/Crocodile rock
302178 Eurythmics/Sweet dreams are made of.
302179 Frankie goes to Hollywood/Relax
302180 Gerry Rafferty/Bakerstreet 1
302181 Gerry Rafferty/Bakerstreet 2
302182 Gloria Gaynor/I will survive
302184 John Miles/Music 1
302185 John Miles/Music 2
302186 Kaoma/Lambada
302187 Madonna Don Mc Lean/American pie
302188 Michael Jackson/Thriller
302190 Simply Red/If you don´t know me by now
302191 Take That - Bee Gees/How deep is your.
302284 Eagles/Hotel california
302285 Nat King Cole/Route 66
302286 Sniff´n the tears/Driver´s seat
302122 LUV/You're the greatest lover
302497 Toto/Africa
302496 Deep Purple/smoke on the water
302507 Depeche Mode/I just can't get enough
302509 Gary Moore/walking by myself
302510 Harry Belafonte/banana boat 1
302511 Harry Belafonte/banana boat 2
302512 Jean Michel Jarre/oxygen
302513 Kraftwerk/wir sind die roboter
302514 Stevie Wonder/happy birthday
302363 Wham/Last christmas
302189 Scatman John/Scatman
302722 Ash/Shining Light
302576 Mark Knopfler/What it is
302583 Hyperchild/Wonderful life

Techno

302114 Clubgeneration/Ready 2 Rumble
302118 DJ Jean/Love come home
302119 DJ Jose VS G. Spot/House of Justice
302123 Mellow Trax/Outa space
302441 Svenson & Gielen/Beauty of silence
302294 Delirium/Silence
302300 Zombie Nation/Kernkraft 400
302308 Azzido da bass/Dooms night
302309 Fatboy slim/Sunset(bird of pray)
302316 Alice Deejay/The lonely one
302382 Cygnus X/Superstring
302342 D-devils/The 6th gate
302383 Virtual zone/Looking for love
302385 Fiocco/The crowd is moving
302336 Darude/Feel the beat
302386 Freeze/2 know
302463 Da boy tommy/Full moon
302308 Azzido da bass/Dooms night
302546 Storm/Storm animal
302548 Warb Brothers/Phatt Bass
302552 Bommfunk MCs/Up rocking beats
302648 Oxide & Neutrino/No good 4 me
302669 Balloon/Monstersound
302675 DJ Icon & Toxic Twin/Miami Burns
302725 The Thrillseekers/Synaesthesia
302720 Warp Brothers/We will survive
302841 B. Tommy + Jumpers/Da real Jumpstyle
302837 Tone Selector/Russian Roulette
302833 Zippora/Lotus eater
302966 Potatoheads/Mix the master
302996 The Horrorist/One night in NYC
302536 The Moon/Blow up the speakers
303002 Plaything/Into space
303003 Blank & Jones/DJs Font
302635 Mauro Picotto/Komodo

Top Hits Europe

303472 Rank 1/Such is life
303417 Nelly Furtado/Turn off the light
303144 Branvan 3000/Astounded
302901 Snoop dogg/Lay low
303523 K3/Tele Romeo
303246 Blue/All rise
303524 Lasgo/Something
303525 Daddy DJ/Daddy DJ
303220 M O P/Cold as ice / ante up
302905 Ja rule/Between you & me
303153 Judith/Sorry
302789 Shea Seger/Clutch
302723 Dario G/Dream To Me
303235 The Moon/Sushi
302963 Daft Punk/Aerodynamic
302866 Madonna/What it feels like for a girl
303205 Brainpower/Wat een jinx is
303017 Fused/Saving Mary
303221 112/It´s over now
303236 Leann Rimes/I need you
302992 Athena Cage/All or nothing
303238 Etienne de Crecy/Scratched
303239 Paul de Leeuw/Bohemian Rhapsody
303240 Soulvation/I just can´t stop
302913 REM/Imitation of life
303188 Nikki Costa/Like a feather
302898 Anouk/Love
303152 Boyband/If I had you
303222 Fragma/You are alive
303243 Ivar/Mine
303313 Schiller mit Heppner/Dream of you
303486 Crazy town/Revolving door
303314 Jam & Spoon feat. Rea/Be Angeled
303315 Bosson/One in a Million
303510 Him/Pretending
303511 Somersault & Xavier Naidoo/Way to mars
303016 2 Pac/Until the end of time
302580 Alizee/Moi Lolita
303266 Nsync/Pop
303424 Weezer/Hash Pipe
303244 DJ Pied Piper/Do you really like it
302982 Bon Jovi/One wild night
302907 Starmaker/Damn (I think I love you)
303528 Tina Bride/Don´t give up
303015 Twarres/She couldn´t laugh
303419 Foxy Brown/Oh Yeah
303270 Lil Bow Wow/Puppy love
303392 Basement jaxx/Romeo
303483 Tricky/Revolution Love Evolution
303226 DJ Jean/Lift me up
303448 Reamonn feat Xavier Naidoo/Jeanny
303310 ATB/Let U Go
303318 Pulsedriver/Cambodia
303534 Catatonia/Stone by stone
303537 REM/All the way to Reno
303246 Blue/All rise
303539 They might be giants/Boss of me
303271 Mariah Carey/Loverboy
303429 Ricky Martin/Loaded
303317 Captain Jack/Iko Iko
303530 DJ Piccolo vs DJ E-Maxx/Living on video
303393 Jessica Simpson/Irresistible
302860 Crazytown/Butterfly
302911 Westlife/Uptown girl
303812 Marti Pellow/Close to you
303813 Xzibit/Front to back
303814 Def P & Beatbusters/Stad & Land
303815 Grad Damen/Porque te quiero
303632 Bubbles/My Boyfriend
303631 Depeche Mode/I feel loved
303544 Da Hool/Meet her at the Love Parade 2001
303534 Oxide & Neutrino/Devil´s nightmare
303538 Mis - Teeq/All I want
303536 Hearsay/The way to your love
303403 Milk Inc/Never again
303209 Sylver/Turn the tide
303302 Klubbheads/Hiphopping
303147 G-Spott/N-R-G
302759 Gigi D´Agostino/Super
303496 Aerosmith/Fly away from here
303827 Pur/Immer noch da
303146 Geri Halliwell/It´s raining men

Rock/Pop

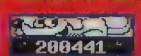
302063 Emilia/Big Big World
302064 Loona & Mecano/Hijo De La Luna
302066 Cher/Believe
302067 Robbie Williams/Millennium
302068 Boyzone/No Matter What
302070 C.Dion & Bee Gees/Immortality
302071 Jennifer Paige/Crush
302073 Des´ree/Life
302075 N.Imbruglia/Wishing I Was There
302080 Witt & Heppner/Die Flut
302082 Mariah Carey/My All
302083 B witched/Cést la vie
302084 Brandy + Monica/The Boy Is Mine
302086 S. Twain/You´re Still The One
302087 Modern Talking/Brother Louie
302088 Ace Of Base/Life Is A Flower
302090 Bon Jovi/It´s My Life
302091 Santana/Smooth
302097 Sasha/Chemical Reaction
302098 Britney Spears/Oops! I Did It Again
302099 N sync/I´ll Never Stop
302183 Jennifer Lopez/Feeling so good

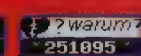
Film/TV

303032 Various/Mission Impossible
302256 Various/A-team
303033 Various/X-files
303034 Various/Superman
302516 Various/Star Trek
302517 Various/Star Wars
303035 Various/Police Academy
302365 Various/Ghostbusters
302253 Various/Airwolf
302268 Dirty dancing/The time of my life
302276 Various/Kampfstern Galactica
302277 Various/Knightrider
302405 Destiny´s child/Independent woman
302407 Various/Theme from Charlies Angels

SMS-Bildmitteilungen

LOGOS





Dieser Service wird Ihnen von DAC-Planet angeboten

ZUM SAMMELN! Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

Stehst Du kurz vorm Untergang, schnorchelt Hilfe prompt entlang. Werden Trix Dir rausgefischt, bist Du wieder ganz erfrischt

Alle Tipps getestet!

Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Seite 64 **DURCHGESPIELT**

PC **Die Völker II (Teil 2)**
Die Trix helfen Euch durch die Missionen der Sajikis und Amazonen (ab S. 64)

PC PS **Sheep, Dog'n'Wolf**
Erfolgreich Schafe klauen: So trixt Ihr Wachhund Sam aus (ab S. 70)

PS2 **Gran Turismo 3 – A-spec (Teil 2)**
Überwindet alle Tuning-Grenzen und fahrt aufs Siegerpodest! (ab S. 74)

GBA **Bomberman Tournament**
Zehn Profi-Tipps für das Mehrspieler-Spektakel auf dem Advance (ab S. 84)

PC **GTA 2**
Vollversion auf der SCREENFUN-CD: Erledigt heiße Jobs und trotzt den Cops (ab S. 92)

PC **Die Siedler**
Vollversion auf der SCREENFUN-CD: Steigt ein in den Wuselklassiker (ab S. 96)

Seite 68 **PC** *Alle Spiele alphabetisch*

Anachronox • Edge of Chaos: Independence War 2 • Insane • Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars

Seite 80 **PLAYSTATION**

Dune 2000 • Ducati World • Mega Man X5

Seite 82 **PLAYSTATION 2**

All-Star Baseball 2002 • ATV Offroad • Gran Turismo 3 – A-Spec • MDK 2: Armageddon • Tokyo Xtreme Racer • Wild Wild Racing • Zone of the Enders

Seite 86 **GAME BOY COLOR**

Shrek: Fairy Tale Freakdown

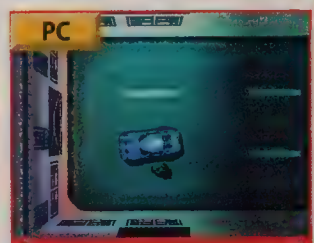
Seite 86 **GAME BOY ADVANCE**

Pitfall: The Mayan Adventure • Tony Hawk's Pro Skater 2

GRAN TURISMO 3 – A-SPEC S. 74
Wie sich die schnellen Rennboliden am besten tunen lassen, erfahrt Ihr hier. Mit ausführlichem Beispiel!

DIE VÖLKER II S. 64
Diesmal werden die Amazonen- und Sajikis-Kampagnen gelöst

SHEEP, DOG'N'WOLF S. 70
Wie kann Ralph der Wolf alle Schafe stehlen? Hier erfahrt Ihr es



GTA 2 S. 92
Die Tipps für den rasanten Gauner-Flitzer bieten erste Einstiegshilfe

11/01 TRIX VORSCHAU

Spider-Man 2: Mit unseren Tipps gebt Ihr Electro & Co. eins auf die Mütze

Freut Euch auf mehr Tipps und Lösungen zu **Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache, Spider-Man 2, Pokémon Stadium 2, Legend of Zelda (GBC)** und vielen weiteren Spielen!

Das Heft 11/01 erscheint am 24. Oktober

TRIX PER FAX

Neue Spiele für den Fax-Abruf (Auswahl)

Code	Spiel	Beschreibung	System
042	Baldur's Gate II: Thron des Bhaal	Cheats	PC
043	Banjo – Tooie	Cheats	N64
044	Breath of Fire IV	Spielhilfen	PS
045	Diablo II: Lord of Destruction	Lösung	PC
046	Formel 1 2001	XPlodercodes	PS
047	Gran Turismo 3	Spielhilfen	PS2
048	Max Payne	Cheats	PC
049	Rayman Advance	Cheats	GBA
050	Summoner	Cheats, Spielhilfen	PC, PS2

Cheats & Hilfen zu mehr als 400 Spielen!

(0190) 499 377 XXX

Wenn Du an die obige Telefon-Geheimnummer (weiß), einen Code (gelb) anhängst, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Ohne Code erhältst Du die Gesamtliste aller Trix.

Wir verschicken die „Trix per Fax"-Neuheiten-Liste auch kostenlos per E-Mail. Wer sie will, muss nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken:

[redacted]

Ihr bekommt dann alle vier Wochen den Trixletter mit den Neuheiten und der aktuellen Gesamtliste des „Trix per Fax"-Angebots!

Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb von Deutschland. Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute, darum brauchst Du dafür das Einverständnis Deiner Eltern

Comic: Rolf Boyke

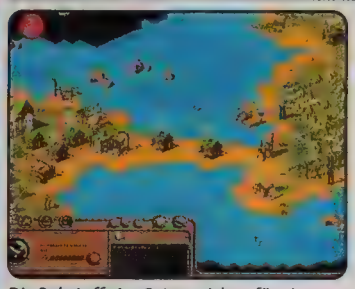
die Völker Teil 2

Andere Völker, andere Sitten... Mach Dich schlau, wie sich die besonderen Probleme der Amazonen und Sajikis am effektivsten lösen lassen.

Amazonen und Sajikis (r.) arbeiten allenfalls gegen die Pimmons Hand in Hand, ansonsten gilt ein fröhliches Jeder-gegen-jeden

Die Kampagne der Amazonen

Das Dorf der Amazonen



Die Rohstoffe im Osten reichen für einen zügigen Aufbau Deiner Siedlung

Ziel: Errichte ein Dorf mit 60 Einwohnern

Das erste Ziel stellt kein großes Problem dar – vorausgesetzt, Du merkst, dass Du ohne Holzfäller und Steinmetze beginnst. Bau zunächst eine Schule und bilde die entsprechenden Leute aus, bevor Du Dein Startkapital für Sonstiges ausgibst.

Das Startgebiet scheint etwas klein, aber im Nordosten findest Du genug Rohstoffe (1) und Bauland für die geplante große Siedlung.

Katzengold

Deine kleine Geldfabrik besteht aus Tempeln und Schamanenhütten

Ziel: Erwirtschafte 250 Goldstücke

Die Goldsumme von 250 hört sich nach viel an, ist aber schnell gesammelt. Verbleibe auf Stufe 1 und errichte je drei Schamanenhütten und Tempel (1). Ein Hunderterpack Heiltränke lässt sich regelmäßig für mehr als 20 Gold verkaufen. Zusätzlich kannst Du auch noch sonstige, gerade überschüssige Rohstoffe verhökern. Damit bringst Du weiteres Geld in die Kasse.

Unterdessen beten die Leute fleißig um die Gunst der Götter und sollten so wenigstens zweimal in 14 Tagen einen Geldsegen ermöglichen können. Das reicht, da sich der Goldbestand bei diesem Wunder immer verdoppelt. Dann ist Zahltag!

Der erste Kontakt

Fülle Deine Lagerbestände, bevor der Run auf die Marktplätze einsetzt

Beschleunige die Produktion einfach mit mehreren Seifensiedereien

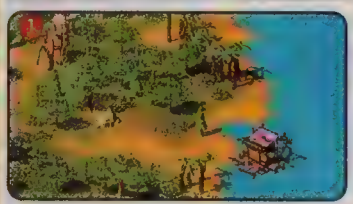
Ziel: Verschenke je 100 Einheiten Beerentörtchen und Seife

Während Du die Beerentörtchen nach und nach beim Händler erstehen kannst, musst Du Seife in Eigenproduktion herstellen. Stufe 2 ist also ein Muss. Bau zunächst eine gut funktionierende Infrastruktur auf und erhandle Dir einige Waren für die nächste Stufe: Fülle die Lager mit Gebäck, damit die Konsum-Terroristen nicht allzu sehr gefrustet sind, wenn sie zum Sturm auf den Marktplatz ansetzen (1).

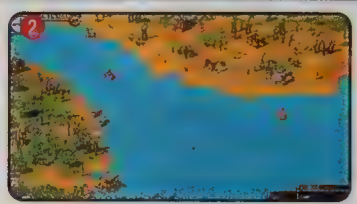
Für den Bau der Seifensiedereien benötigst Du Stahl, den Du am besten auf Stufe 1 erhandelst, damit Du schnellstmöglich mit dem Bau beginnen kannst. Der Verkauf von Steinen oder Heiltränken ist dazu bestens geeignet. Beachte, dass Du nicht nur 100 Stück Seife zum Verschenken herstellen musst, sondern auch noch den Bedarf des eigenen Volkes decken musst. Du solltest aus diesem Grund also mindestens drei Seifensiedereien betreiben (2).

Falls Du die Beerentörtchen nicht ohnehin schon während Stufe 1 erhandelt hast, kannst Du im Süden noch eine ergiebige Eisenmine für Tauschgüter erschließen.

Die blaue Lagune



Die Werft erlaubt Dir eine schnelle Ausdehnung hin zu neuen Ufern



Bilde möglichst autarke Kolonien, um die Frachtwege kurz zu halten

Ziel: Errichte eine Siedlung mit 120 Einwohnern

Zu Beginn ist ressourcenschonendes Platzieren der Baustellen wichtig, denn die Rohstoffe auf der Startinsel müssen für einige Zeit reichen. Netterweise wurde Dir gleich eine praktische Werft spendiert (1). Du kannst also auf Erkundungsfahrt gehen, ohne auf Stufe 2 aufzusteigen. Bau einige Frachtschiffe und schicke zunächst einige Sammler zum Auskundschaften, um Dir einen Überblick zu verschaffen.

Dann können die Handwerker kommen: Errichte auf den Inseln zunächst ein Lager und sorge dafür, dass die Grundbedürfnisse der Leute, dich sich dort aufhalten, befriedigt sind (2) (je Kolonie ein Wirtshaus mit Brunnen sowie ein Fischer sollten ausreichen – so brauchen sich in der Mittagszeit nicht 50 Leute um zehn Frachtschiffe zu prügeln).

Jetzt kannst Du den Rest der Gebiete mit Wohnhäusern zupflastern und auf Nachwuchs warten. Beachte, dass Du sehr viele Träger brauchst, um die Versorgung aufrecht zu erhalten. Auch sollten drei Schamanen auf der Hauptinsel für Heiltränke sorgen, falls die Rohstoffe mal knapp werden.

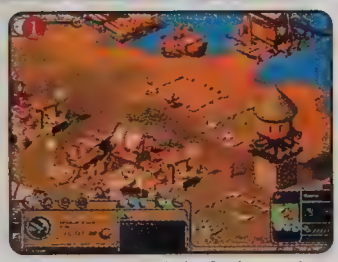
Zu den Waffen

Ziel: Verteidige Dein Dorf und besiege die Sajikis

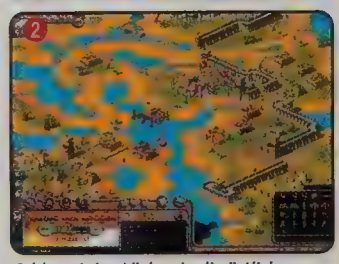
Über den wirtschaftlichen Aufbau braucht an dieser Stelle nicht mehr viel gesagt werden: Der militärische Aspekt ist in dieser ersten Offensivmission wesentlich interessanter. Der Gegner hat den einzigen Landweg zu seinem Territorium von Anfang an mit einem gut besetzten Wall abgesperrt – da kommt niemand mehr durch, nicht mal seine eigenen Leute.

Mit den beiden bereits zu Beginn vorhandenen Türmen bietet sich das Ganze als mögliche Richtung einer Bedrohung an. Doch es ist eher eine Täuschung. Errichte also lieber einige zusätzliche Türme an der Nordküste Deines Hinterlandes – später versucht der Gegner, dort per Frachtschiff zu landen. Diese große Frechheit solltest Du mit einigen Gardistinnen im Keim ersticken 1.

Dein Gegenangriff sollte ebenfalls auf dem Seeweg erfolgen. Transportiere Deine Ritter am südlichen und östlichen Kartenrand entlang, bis Du den schwach gesicherten Hintereingang erreichst. Schalte zunächst die örtlichen Gardisten mit Nahkampf-Einheiten aus und schlage einige Lücken in die Wälle 2.



Verhindere, dass sich der freche Feind mitten in Deinem Gebiet ansiedelt!



Schlag einige Lücken in die östliche Verteidigung und stürme die Rathäuser

Anschließend kannst Du mit Kanonier-Einheiten bequem die beiden Rathäuser zerstören. Im Prinzip geht das mit den beiden Rittern der Stufe 2 – ein Aufstieg ist also nicht unbedingt nötig.

Es kann nur Einen geben

Auf dieser Karte kommt es schon früh zum ersten Kontakt mit dem Feind

Ziel: Besiege die Sajikis

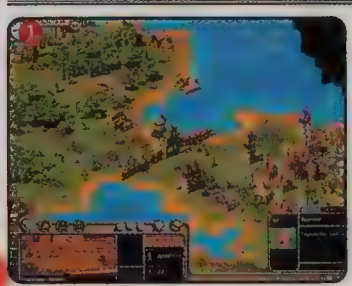
Zwei Unterschiede gibt's zur vorigen Mission: Der Gegner sitzt diesmal im Osten, zudem hat seine Festung keine wirklichen Schwachstellen 1. In der Praxis heißt das, entweder mit einer Übermacht auf Stufe 3 angreifen oder auf Stufe 2 notfalls einige Ritter nebst Gefolge beim Breschen schlagen zu verheizen. Du hast also die Wahl...

Errichte in der Aufbauphase eine Turmreihe in Richtung Osten, um später eventuelle Störenfriede abzufangen. Im Süden der Karte findest Du genügend Rohstoffe und Bauplätze, um zur jeweils gewünschten Stufe zu expandieren.

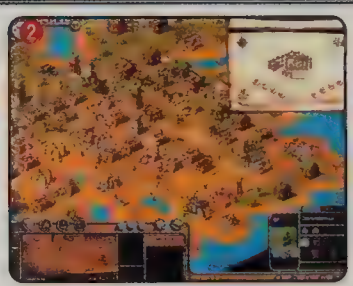
Die Pimmons in diesem Gebiet sind keine große Gefahr, aber auch keine große Hilfe. Du kannst die Blaulinge also entweder ignorieren oder aus der Gegend vertreiben.

Blondinenwitze? Erzähl doch mal!

Ein neues Zeitalter



Dir bleibt nur ein schmaler Landstreifen, um die ersten Gebäude zu errichten



Erkunde das Feindesland, indem Du eigene Gebäude errichtest

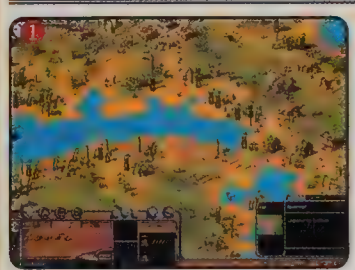
Ziel: Errichte eine Siedlung mit 120 Einwohnern und allen Einrichtungen der dritten Stufe

Normalerweise wäre diese Mission ja gar nicht so schlimm – Du musst eben nur solide Vorarbeiten vor dem Aufstieg auf die nächste Stufe leisten. Doch gibt es allerdings ein kleines Problem, oder besser, drei:

Auf dieser Karte tummeln sich weitere Stämme der Pimmons, Amazonen und Sajikis, die allesamt fleißig bauen. Mit anderen Worten: Ab Stufe 2 wird's eng, sehr eng. Wenigstens einer der Konkurrenten wird weichen müssen, wenn es um den Aufstieg auf Stufe 3 geht. (He, eigentlich sind wir doch im defensiven Zweig der Kampagne!!!)

Benutze die Friedenszeit der Aufbauphase 1 dazu, möglichst viele Gebäude im Hinterland der Gegner zu platzieren, um die Stellungen auszukundschaften 2. So weißt Du später genau, wo Du zuschlagen musst, um etwas mehr Freiraum auf der Karte zu schaffen.

Wunder gibt es immer wieder



Auch in dieser Mission rücken Dir die Gegner dicht auf die Pelle

Ziel: Baue das Weltwunder der dritten Stufe und sorge für 25 glückliche Familien

Die Pimmons hatten im letzten Heft eine ganz ähnliche Aufgabe (siehe SCREENFUN 9/01). Aber zwischen ‚keine unglücklichen Familien' und ‚25 glückliche Familien' besteht doch ein erheblicher Unterschied. Ein ‚Sieg durch aktive Vernachlässigung' wie bei den Pimmons ist nach dem Bau der Statue der Daviana im Grunde nicht mehr möglich, denn Du musst auf jeden Fall die 25 Familien bei guter Laune halten.

Sorge also vor dem Wechsel auf Stufe 3 dafür, dass die Lager bis zum Rand mit Luxusgütern gefüllt sind und auch die Rohstoffe für das Weltwunder enthalten.

Allerdings wäre ein solches Vorgehen doch noch zu einfach: Der vorhandene Raum ist recht begrenzt 1. So wirst Du um einen Krieg mit einer der beiden anderen Mächte in diesem Gebiet wohl nicht herumkommen...

Das auserwählte Volk

So enges Bauen ist eigentlich nicht nötig, denn die Karte ist groß genug

Ziel: Errichte eine Siedlung mit 250 Einwohnern

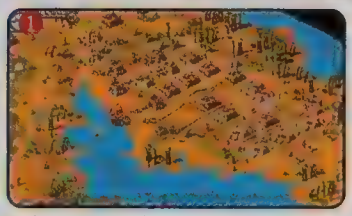
Ganz ehrlich: Für den Kampagnen-Abschluss ist diese Mission ein Witz! Zugegeben, 250 klingt viel – aber es steht Dir frei, wie (und auf welcher Stufe) Du das Ziel erreichst. Wenn Du versuchen möchtest, eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen, kannst Du natürlich die Herausforderungen der Stufen 2 und 3 annehmen. Aber wozu der Stress mit Luxusgütern? Stufe 1 reicht völlig.

Das Land ist riesig 1 und reich an Rohstoffen. Die Pimmons im Westen sind wahre Schlafmützen und stören kaum. Errichte eine solide Grundlage für Stufe 1 mit Schwerpunkt Nahrungsmittel: Drei Bauernhöfe, sechs Bäckereien und vier Fischerhütten sollten es schon sein. Dazu kommen die bis dahin benötigten Wirtshäuser und Tempel sowie die obligatorischen Tischlereien und Schamanenhütten. Danach geht es nur noch darum, für eine Geburtenexplosion zu sorgen.

Text: Michael Anton

Kampagne der Sajikis

Aus Alt mach Neu



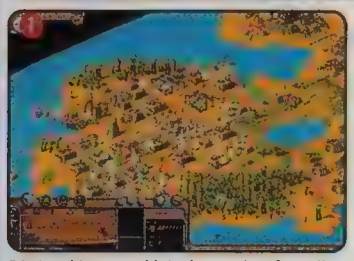
In dieser Mission kannst Du Deinen Bau-Trieb voll ausleben

Ziel: Errichte ein Dorf mit 60 Einwohnern

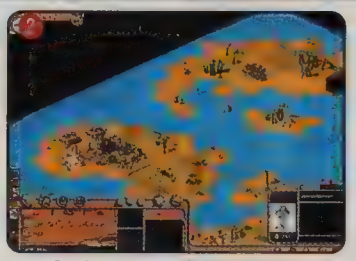
Die Anfangsmission ist nur wenig mehr als eine Fingerübung, in der Du die Besonderheiten der Sajikis kennen lernst. Bei ihnen sind Steine sehr gefragt, also solltest Du immer zwei oder drei zusätzliche Steinmetze ausbilden. Beachte auch, dass dieses Volk überwiegend in Wüstengebieten lebt. Das ist insofern wichtig, als Kornbauern und Schamanen bevorzugt auf Rasenflächen anpflanzen.

Vermeide also, die schon vorhandenen Grünflächen zu zerstören und errichte die entsprechenden Gebäude ❶ möglichst nahe an ihnen, um längere Wege zu vermeiden. Die Arbeiter werden sich mit erhöhter Produktivität bedanken.

Der Wettstreit



Die Insel ist zwar klein, kann aber fast alle benötigten Bauwerke aufnehmen...



...nur für den Steinbruch musst Du auf ein Frachtschiff zurückgreifen

Ziel: Errichte eine Siedlung mit allen Gebäuden der 2. Stufe

Hier wird der zweite große Unterschied zu den anderen Völkern offenbar: Statt Seife benötigen die Sajikis Krafttränke als zusätzliches Luxusgut der Stufe 2. Wunderbar, der Saft lässt sich auf dieser Stufe in den Schlangengruben herstellen, also ist Autarkie gewährleistet.

Das wirkliche Problem bei dieser Mission ist mangelnder Bauplatz. Verhalte Dich also gleich zu Beginn sehr ressourcenbewusst und verzichte nach Möglichkeit auf Schamanen und Tempel ❶ (ein Tempel geht aber auf jeden Fall).

Stattdessen solltest Du vielmehr eine große Fischereiflotte aufbauen, denn sie verbraucht wenig Platz und liefert gleichzeitig auch noch Grundnahrungsmittel. Zudem lassen sich Fische einigermaßen akzeptabel gegen Steine tauschen – und die dürften in der Mitte der Mission recht knapp werden!

Sammle vor dem Aufstieg genügend Luxusgüter, um die Bevölkerung für etwa drei Tage bei Laune zu halten, bevor die Eigenproduktion beginnen kann.

Im Idealfall kannst Du so ziemlich alle für die Mission benötigten Gebäude auf der Startinsel unterbringen. Lediglich die Steinmine muss ausgelagert werden. Die für sie benötigte Baufläche findest Du auf einer Insel in der rechten, oberen Ecke der Karte ❷.

Ein Fest namens Zechane

Mit drei Schlangenfarmen kommt Du wesentlich schneller ans Ziel

Ein hübsches Denkmal macht die Bevölkerung gleich viel zufriedener

Ziel: Produziere 50 Flaschen Krafttrank und vermeide eine unglückliche Bevölkerung

Wie nicht anders zu erwarten: Der fliegende Händler liefert keine Krafttränke, also musst Du sie auf der Stufe 2 selbst produzieren. Wähle zu Beginn der Mission einen möglichst günstigen Forscher, da Du wenig Gold als Startkapital hast. Fülle vor dem Aufstieg auf Stufe 2 die Lager mit Gebäck und Stahl, damit der Übergang für die Leute nicht zu frustrierend wird. (Es ist die übliche Geschichte: Heiltränke und Fische tauschen sich am besten.)

Erforsche nach dem Aufstieg zunächst die Produktion, damit Du möglichst schnell Schlangengruben bauen kannst. Da Du sowohl die Lagerquote als auch den Eigenbedarf decken musst, solltest Du mindestens drei Schlangenfarmen ins Rennen schicken ❶.

Nach der Übergangsphase dürfte ein Teil der Bevölkerung ziemlich durchhängen, aber durch die Errichtung des Denkmals ‚Meister der Gemeinheiten' ❷ (zivile Forschung) kannst Du den Gefrusteten einen zusätzlichen Motivationsschub verpassen. Hast Du erst mal eine funktionierende Versorgungskette mit Luxusgütern eingerichtet – vergiss nicht, einige der Bäckereien auf die Produktion von Gebäck umzustellen! – so erledigt sich das Problem von selbst.

Meine teuflischen Nachbarn

Die Kraft des Gebets: Priester und Schamanen sind eine ergiebige Einnahmequelle

Ziel: Erwirtschafte 150 Goldstücke

Greif bei dieser Mission auf einen Trick zurück, der sich schon bei den Amazonen bewährt hat (siehe „Katzengold" auf Seite 64): Beten und Heiltränke ❶ brauen.

Der einzige Unterschied zu vorher: Die Götter scheinen Schmeicheleien seitens der Sajikis eher skeptisch gegenüberzustehen und nur alle 14 oder 15 Tage einen Geldregen zu erlauben. Aber egal: Selbst wenn die Götter keine Spendierhosen anhaben, solltest Du nach 15 oder 16 Tagen die benötigte Barschaft auf Lager haben, indem Du Heiltränke und überschüssige Vorräte verkaufst. Und das war's dann auch schon wieder mit der Geldfrage...

Die Falle schnappt zu

Einige der gegnerischen Wälle sind nur schwach besetzt. Nutze diesen Vorteil!

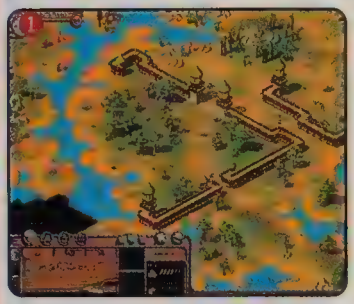
Ziel: Zerstöre das Dorf der Stjus-Pimmons

Der Start ist viel versprechend: Solide Verteidigungseinrichtungen sind vorhanden, Du brauchst sie nur noch mit Gardisten zu besetzen.

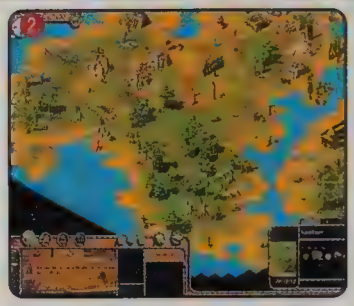
Auch der Feind ist schnell ausfindig gemacht, er sitzt nämlich direkt vor Deiner eigenen Haustür. Rohstoffe für den Aufbau sind in ausreichender Zahl vorhanden. Wenn später die Steine knapp werden, kannst Du auch noch die Insel im Westen erschließen.

Eine echte Schwachstelle besitzt die Festung des Feindes nicht, ein paar Wälle sind jedoch unbesetzt – genau die richtige Stelle für einen Durchbruch ❶. Greife mit einigen ‚Ramm-bos' direkt das Rathaus an.

Tequila! Tequila! Tequila!



Halte Deine Arbeiter nach Möglichkeit von dieser Todeszone fern



Abbauprioritäten auf eigenem Terrain können Leben retten

Ziel: Besiege beide Amazonenstämme in diesem Gebiet

Schon zu Anfang dieser Mission kann es viele Verluste geben: Die Amazonen haben vorgezogene Wälle errichtet 1 und mit Gardistinnen besetzt. Diese fiesen Damen schießen auf alles, was sich in ihrer Reichweite bewegt – also auch auf Deine Arbeiter und Sammler.

Versuche, die Verluste auf ein Minimum zu beschränken, indem Du die Leute durch geschicktes Setzen von Abbauprioritäten aus der Gefahrenzone heraushältst 2. Überprüfe auch immer wieder Deine Bevölkerungsstruktur, denn Du kannst sehr schnell ohne Holzfäller und Steinmetze dastehen!

Sobald die ersten Ritter dienstbereit sind, werden zuerst die nervigen Wälle samt Gardistinnen beseitigt. Dann geht es auf den langen Marsch durch feindliches Territorium, denn die Rathäuser befinden sich im Süden und Südosten – ganz am anderen Ende der Landkarte. (Frachtschiffe könnten das Vorgehen ein wenig beschleunigen.)

Pimmons in Not

Viehzucht und Metzgereien sind in dieser Mission der Schlüssel zum Erfolg

Ziel: Schenke den Pimmons 150 Stück Fleisch

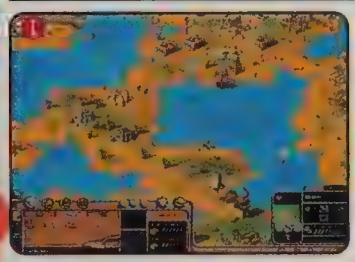
Das Wichtigste: Die Missionsbesprechung ist grober Unfug. Du kannst definitiv nicht mehr als 100 Stück auf einmal verschenken!

Die Lieferung muss in zwei Teilen erfolgen, die den zwischenzeitlichen Eigenverzehr berücksichtigen. Und zwar nicht nur den der Pimmons, sondern auch den der eigenen Leute: Ein Großteil der Produktion landet nämlich auch in den eigenen Wirtshäusern und wird dort verzehrt, ohne dass Du etwas dagegen tun kannst – selbst mit intensiver Brot- oder Fischproduktion nicht.

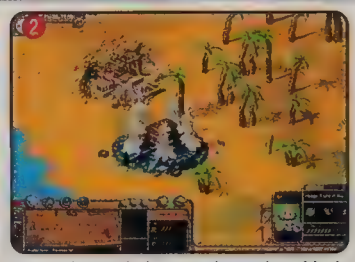
Was Du aber tun kannst: Bau eine stabile Stufe 1 auf und sorge für Vorräte an Luxusgütern für die nächste Stufe. Stabilisiere Stufe 2, indem Du zunächst die eigene Produktion von Luxusgütern in Gang bringst. Dann geht's an die Fleischproduktion: Drei Viehzüchter und fünf bis sechs Metzger sollten die Lager schnell füllen 1.

Beginne mit der Schenkung, sobald 250 bis 300 Stück auf Lager sind. Das Ganze sollte möglichst schnell und mit gutem Timing über die Bühne gehen, da die Pimmons im schlimmsten Fall ihre Lager schon leer gefressen haben, bevor die zweite Lieferung Fleisch bei ihnen eintrifft!

Ehre, wem Ehre gebührt



Du musst die Einrichtungen auf mehrere Halbinseln verteilen



Die ‚Heilige Truhe': Das Weltwunder schluckt wie üblich 50 Einheiten Stahl

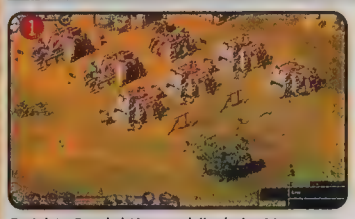
Ziel: Baue Weltwunder der Stufe 3

Die Startbedingungen sind recht gut: Zwar ist es im Startgebiet etwas eng 1 und Du musst erst noch eine Schule errichten, dann kann es aber richtig losgehen.

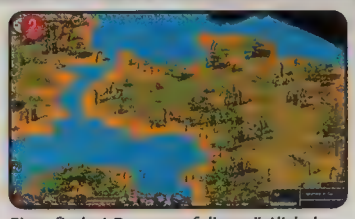
Sammle von Beginn an möglichst viele Rohstoffe ein, denn zwei weitere Völker siedeln hier. Während der Aufbauphase stören sie nicht so sehr, später kommt man sich dann doch etwas ins Gehege. Es ist also durchaus überlegenswert, ob nicht einer der Konkurrenten von der Karte vertrieben werden sollte. Notwendig ist es allerdings nicht.

Fülle ab Stufe 2 die Lager mit den für Stufe 3 benötigten Luxusgütern, damit die Versorgung gesichert ist und die Leute nicht zu früh rebellieren. Konzentriere anschließend auf Stufe 3 die Forschung auf den zivilen Bereich, damit Du das Weltwunder, die ‚Heilige Truhe' 2, möglichst schnell bauen kannst.

Lustig ist das Sajiki-Leben



Errichte Produktionsgebäude im Voraus und nimm sie erst bei Bedarf in Betrieb



Eisen findest Du nur auf dieser östlich des Startgebiets gelegenen Insel

Ziel: Errichte eine Siedlung mit 250 Einwohnern und baue das Weltwunder der Stufe 3

Hier in dieser Mission muss alles stimmen, also geh clever und mit Bedacht ans Werk 1.

Der Aufbau bis zu Stufe 3 sollte (von regelmäßigem Steinmangel mal abgesehen) kein Problem sein, danach musst Du für ein ausgefeiltes Logistiksystem sorgen 2, damit die Leute auf Stufe 3 nicht frustriert das Weite suchen.

Anders als in der vorigen Mission solltest Du auf Stufe 3 zunächst den Produktionszweig erforschen, denn es ist eine Herausforderung, 250 Leute mit Luxusgütern zu versorgen. (Immerhin ist Zufriedenheit kein Siegkriterium – 250 stinkesaure Leute sind auch 250 Leute.)

Du hast es geschafft? Und alles lief wie geschmiert? Dann wirf mal einen genauen Blick auf den Bildschirm zur Wahl des Spielmodus 1:

Wenn Du alle Missionen gemeistert hast, darfst Du Dein Geschick an einer haarsträubenden Bonusmission beweisen. – Die Betonung liegt übrigens auf ‚ALLE Missionen': Es reicht nicht, die letzte Mission einer Kampagne nur auf einem der beiden Wege erreicht zu haben!

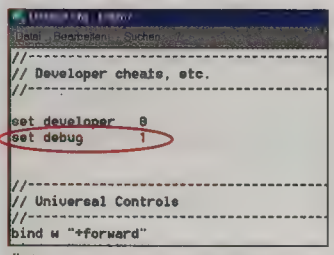
Wer fleißig war, erhält noch einen netten Bonus. Viel Spaß beim Entdecken!

Anachronox

Na, hat sich Silvester ‚Sly' Boots in den Dimensionen verlaufen? So bringt Ihr ihn wieder auf den Weg zur Rettung des Universums zurück.

Öffnet dafür zunächst die Datei **default.cfg** im Spieleverzeichnis. Der Pfad zur Datei könnte zum Beispiel c:\anachronox\anoxdata\configs\ lauten. Ändert nun den Wert **set debug** auf **1** und speichert gleich.

Öffnet dann im Spiel die Konsole mit einem Druck auf **[ö]** und tippt dort noch **invoke 1:86** ein. Es erscheint ein **Cheatmenü**, in dem sich allerlei Sachen anstellen lassen. Aber Vorsicht, Ihr könnt damit auch einiges im Spielverlauf kaputtmachen.



*Öffnet zuerst die Datei **default.cfg** im Spielverzeichnis (etwa c:\anachronox\anoxdata\configs\) und ändert dort den Wert **set debug** auf **1***

*Im Spiel öffnet Ihr die Konsole mit der **[ö]**-Taste und tippt **invoke 1:86**...*

...um das Cheatmenü zu öffnen

Jetzt könnt Ihr zum Beispiel den Status einer Quest, die Werte Eurer Helden oder auch Eurer Geldbörse verändern

Außerdem könnt Ihr in der Konsole noch zwei hilfreiche Cheats eingeben.

Cheats

Kämpfe sofort beenden:
battlewin

Durch Wände gehen:
noclip

***battlewin**: Setzen Euch die Wachroboter zu sehr zu? Mit dem Cheat kein Problem*

***noclip**: Der Weltraum, unendliche Weiten. Das kann passieren, wenn Ihr unbedacht durch die Wände marschiert*

Edge of Chaos: Independence War 2

Cal Johnston und seine Piratentruppe befinden sich im Clinch mit Bösewicht Caleb Maas. Und damit sich dieser Kampf nicht allzu schwierig gestaltet, solltet Ihr mal einen Blick auf die folgenden Cheats werfen.

Als Erstes müsst Ihr im Spieleverzeichnis in der Datei **defaults.ini** mit einem Editor oder Wordpad **developer_mode = 1** ändern und speichern.

Jetzt im Unterverzeichnis **configs** die **default.ini** öffnen. Dort fügt Ihr unter „Cheat keys" folgende Zeilen ein:
[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT
Jetzt funktionieren im Spiel folgende Schummeltasten:

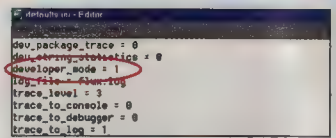
Cheats

Unverwundbarkeit:
[STRG]+[ALT]+[I]

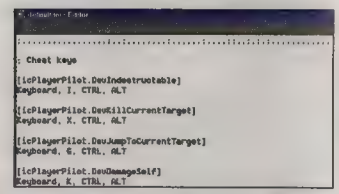
Angewähltes Ziel zerstören:
[STRG]+[ALT]+[X]

Zu Ziel springen:
[STRG]+[ALT]+[G]

Sich selbst Schaden zufügen:
[STRG]+[ALT]+[K]

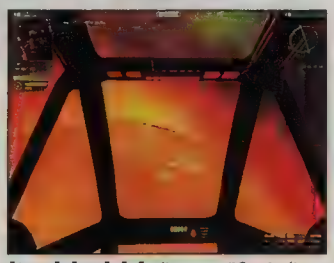


*Ändert in der Datei **defaults.ini** im Spielverzeichnis **developer_mode = 1**...*

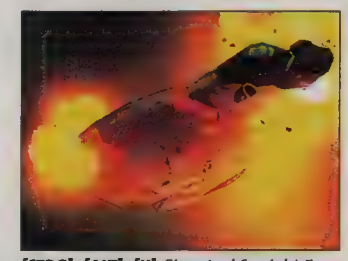


*...und im Unterverzeichnis **configs** fügt Ihr in der **default.ini** unter „Cheat keys" die oben aufgeführten Zeilen ein*

***[STRG]+[ALT]+[I]**: Da gucken Eure Feinde dumm – Euer Schild-Status bleibt ab jetzt immer voll aufgeladen*



***[STRG]+[ALT]+[G]**: Flieger, grüß mir die Sonne... Wählt in der Sternkarte ein Ziel und springt dann dort hin, aber passt auf, dass Ihr nicht in einer Sonne landet!*



***[STRG]+[ALT]+[K]**: Eigentor! So sieht Euer Schiff aus, wenn Ihr es selbst zerstört...*

Insane

Querfeldein – muss das sein? Aber ja, und mit den Schummeleien könnt Ihr Euch das komplette Offroad-Spektakel sofort zugänglich machen.

Dazu tippt Ihr die Codes im **Hauptmenü** ein. Leider gibt es keine Bestätigung. Sollte es mal nicht geklappt haben, einfach nochmal probieren.

Cheats

Alle Schauplätze freischalten:
ineedmoremaps

Alle Fahrzeuge freischalten:
ineedmorecars

Kleine Reifen:
gokartz

Große Reifen:
bigfootz

Große Köpfe:
bigheadz

Große Hände und Füße:
boxerz

*Im **Hauptmenü** des wilden Rennspiels tippt Ihr die Cheats ein – Bestätigung gibt's aber keine*

***ineedmorecars** und **ineedmoremaps**: Der Speeder eignet sich sehr gut für eher flache Strecken – ob er in Griechenland wirklich so viel bringt?*

***bigfootz**: Seltsam, wie passen die dicken Reifen denn in die Radkästen?*

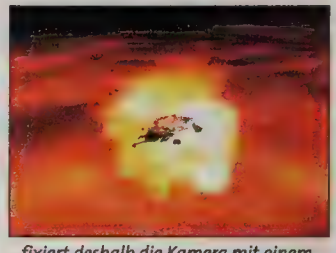
***boxerz** und **bigheadz**: Praktisch, die Riesenpranken polstern gegen Stöße! Aber der Riesenschädel donnert dafür ständig gegen den Überrollbügel*

Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars

Der Kampf der Föderation mit dem Dominion tobt in den Weiten des Weltalls. Sollte die Föderation unterliegen, droht dem Alpha-Quadranten großes Ungemach. Damit es nicht so weit kommt, versucht folgenden Trick.

Wählt ein gegnerisches Schiff an und fixiert die Kamera darauf (Doppelklick mit linker Maustaste). Jetzt drückt Ihr **[STRG]+[SHIFT]+[ENTF]** so oft, bis das Feindschiff in Fetzen fliegt.

Böse Ware: Dominion-Schergen schießen auf Euer Schiff. Das lässt sich ein Sternenflotten-Captain nicht gefallen...



*...fixiert deshalb die Kamera mit einem Doppelklick auf den Feindraumer. Drückt dann immer wieder auf **[STRG]+[SHIFT]+[ENTF]**, bis er zerblasen wird*

Text: Martin Metzler

Herz?

Der zweite Blick! Schmetterlinge im Bauch. Das große Gefühl! Die schnelle Lust! Das erste Mal!

Hals über Kopf. Herz in der Hose. Bevor man den Verstand verliert, schaut man lieber mal in die BZgA-Medien. Einfach kostenlos bestellen!

Hose!

Über den Umgang mit Liebe... Broschüre

Verhüten – null problemo Kurzinfo im Comic-Stil

LoveLine CD-ROM über Liebe und Sexualität. Jetzt kostenlos.

Wie geht's – wie steht's? Info (nur) für Jungen

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

X/24

Kontrapunkt, Düsseldorf

BZgA

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Ab die Post an die BZgA, 51101 Köln

Weitere Infos unter www.loveline.de

SHEEP, DOG 'N' WOLF

Ausgehungert und verdattert sieht er aus, der arme böse Wolf im Würgegriff... denn Schäferhund Sam wacht gnadenlos über die leckere Herde! SCREENFUN verrät, wie Dein Wolf dem bissigen Köter die Schafe trotzdem stibitzen kann.

Erwischt! Wie's besser geht, verrät Dir die TRIX-Komplettlösung

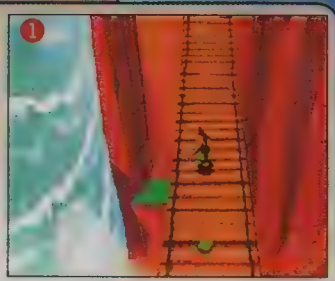
Wolfshunger

Klau dem Wachhund die Schafe, um sie in das Ziel zu bringen, das durch einen Kreis markiert wird. Der Startlevel dient nur zur Übung, hör auf Duffys Anweisungen und verfolge Roadrunner zum ersten Schaf. Lies nun, wie Du Sam in den anderen Levels überlistest.

Level 1: Die Salatspur

Schleich Dich am Felsen entlang in Sams Rücken und klau ihm das Vieh. Mit dem Schaf sprintest Du zu Elmer, der Salat anpflanzt. Sammle das Grünzeug und trag das Schaf zur Brücke. Leg nun eine Salatspur über die Brücke, der das Schaf folgt ❶. Achtung: Die Brücke stürzt ein, wenn sowohl der Wolf als auch das Schaf auf ihr stehen!

Schnapp Dir am anderen Ufer das Dynamit aus dem Briefkasten und spreng die Felsen vor dem Ziel.



Leg eine grüne Salatspur über die Brücke und halte dabei Abstand zum Schaf

Level 2: Ab in die Büsche!

Hol den Ventilator aus dem Briefkasten und den Busch bei Duffy: Der Strauch dient als transportables Versteck – schleich Dich hinter Sam auf die andere Seite der Wiese.

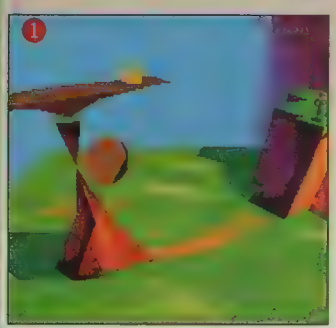
Hüpf auf die Felsen, pflück den Salat und schnapp Dir die Duftflasche aus dem zweiten Briefkasten. Stell diese an die Wiese und lock mit dem Ventilator ein Schaf an ❶. Stell es auf den Aufzug und drück den Knopf: Hast Du in der ersten Etage den Salat platziert, hüpft es runter. Setz das Schaf aufs Katapult und schleudere es mit dem Stein ins Ziel.

Gewusst wie: Ventilator und Duftfläschchen locken ein Schaf aus Sams Herde

Level 3: Die Megaschleuder

Rakete und Dynamit aus dem Briefkasten landen auf einer Wippe, die Du mit dem Felsen daneben anschubsen musst. Klettere über die zweite Wippe auf die Böschung und stoß den Felsen zu den beiden Extras ❶. Vorsicht, der Brocken wird zurückgeschleudert! Die Rakete befördert Dich danach über die Schlucht zur Herde. Lock ein Schaf von der Herde weg, versteck Dich dabei hinter den Felsen ❷.

Stell das Tier auf den linken Aufzugschalter, um das Gummiband aus dem Briefkasten zu ergattern. Knote das Gummiband zwischen die beiden Bäume: Die Schleuder befördert Schaf und Wolf ins Ziel.



Achtung, Steinschlag: Der Felsbrocken schubst zwei Extras von der Wippe

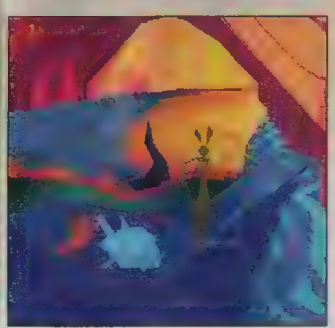
Schleich Dich hinter Felsen, wenn der lästige Wachhund grade wegschaut

Level 4: Ein Schlaflied für Sam

Schleich an dem Stier vorbei zum Briefkasten und hol Dir daraus die hilfreiche Zauberflöte. Lass danach Wolf Ralph über den Fluss zur Herde schwimmen ❶.

Im Busch kann Dich der Wachhund nicht entdecken, während Du Dich geschickt auf die andere Seite der Schafherde schmuggelst.

Über die Felsen gelangst Du zum zweiten Briefkasten mit dem Ventilator. Lock Sam mit der Zauberflöte auf den Schalter ❷ und schnapp Dir Ventilator und Schaf, so lange Felsen auf den Hund poltern. Wetze aufs Floß und fahr das Schaf dann mit dem Ventilator zum Ziel – sei leise, dort schlummert der Stier...



Im Fluss: Schwimm und spring, wenn der hungrige Hai nach Dir schnappt

Schleich Dich an der Mauer zu Sam und bezirze ihn mit der Zauberflöte

Geheimlevel B1: Bungee-Sport

Um die geheime Mission in der Oberwelt zu entdecken, hüpf mit Doppelsprung durch die schwarze Wand rechts neben Level 4.

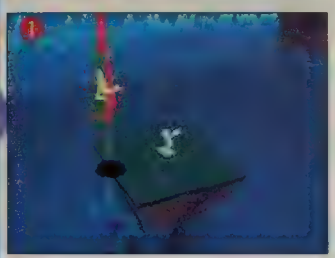
Schnapp Dir auf der Regeninsel das Gummiband aus dem Briefkasten und knote es an die Bäume daneben. Katapultiere Dich ans andere Ufer und öffne den Briefkasten.

Nun schwimm wieder zurück zum Start und knote den elastischen Gummi an den einzeln stehenden Baum: Mit einem Bungee-Sprung erreichst Du nun den Ventilator 1.

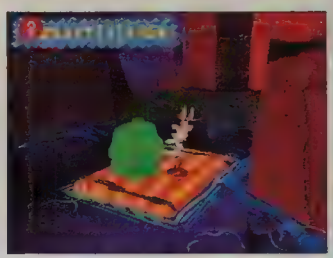
Jetzt ist das Floß startklar: Fahr zum schlafenden Stier und knote Dich an den Baum. Weck den Stier und spring in den Abgrund – das Biest folgt Dir und stürzt ab!

Mit Busch und Floß 2 schipperst Du anschließend zu Hund und Schaf: Schleich zum Salat auf dem Absatz und lock das Schaf mit Bungee-Sprung zum Schalter. Mit der Plattform düst Du auf die andere Seite.

Knote Dich am zweiten Baum fest und schnapp Dir das Vieh mit Bungee-Sprung und Salat. Setz es aufs zweite Floß und spring auf die Schalter über den Toren, um es zum Katapult zu transportieren. Justiere das Katapult mit Probeschuss auf 50% – danach schleuderst Du erst das Schaf, dann Dich ins Ziel.



Extremsport für Wölfe: Spring am Gummiseil in den Abgrund zum Ventilator



Bei jedem Versuch gilt: Schippere den Busch hinter dem Stier zu Sam

Level 5: Sams Minenfeld

Hol Dir die Flöte aus der Mailbox und rase vom Berg aus über die Schlucht. Verfolge Sam zu den Schafen und spiel dort mit der Flöte. Sam trägt Ohrenstöpsel und hämmert Dich zurück zum Start. Sprinte über die Schlucht und entschärfe die Minen: Wiederhole einfach die eingeblendeten Feuerknopf-Codes 1.

Versteck Dich hinter dem Stein und verfolge Sam erneut zu den Schafen. Schnapp Dir eines und sprinte damit durch die vier Minen. Stell es auf den Boden und entschärfe nun alle weiteren Minen bis zur Eisrutsche auf dem Berg.

Nimm dort den Salat neben dem Briefkasten und leg ihn auf der oberen Wippe aus. Mit der unteren Wippe katapultierst Du das Schaf nach oben, wo es, vom Salat gelockt, auf die Plattform läuft. Über die Rutsche gelangst Du mit dem Schaf zum Katapult 2, welches mit etwa 30% Schleuderkraft das Schaf ins Ziel befördert. Geschafft!

Entschärfe die Minen mit den eingeblendeten Codes

Stell das Katapult auf zirka 30% Schleuderkraft und teste es mit dem Stein

Autsch! Hat Ralph einen Stein auf sich selber katapultiert oder waren das etwa Sams Pfoten?

Level 6: Der Wolf im Schafspelz

Roll den Schneeball zum Briefkasten und zum Schafskostüm auf dem Eisbalkon. Der zweite Briefkasten befördert den Minendetektor in die Höhle: Spring hinterher und schnapp Dir das Teil. Entschärfe beide Minen und platziere eine an der brüchigen Wand. Schieb den Eisblock zur Mine, und der Weg in den nächsten Raum ist frei: Auch hier findest Du Bröckelwand und Eisblock – spreng die zweite Wand und schieb das Eis auf den Schalter für den Ausgang. Auf dem Weg zu Sams Herde tastest Du Dich mit dem Detektor durch ein Minenfeld 1.

Schlüpf ins Kostüm, schnapp Dir ein Schaf und eil damit in die Höhle: Schieb das Schaf auf dem Block zur Wand, mit dem zweiten Eis kommst Du in den nächsten Raum. Spring hier auf den Schalter und lock das Schaf im Kostüm durch das Tor 2. Mit Schaf und Eisblock öffnest Du das Tor zum zweiten Block: Tausche Schaf und Block und sprinte ins Ziel.

Mit dem Detektor kommst Du sicher und wohlbehalten durchs Minenfeld

Määh: Im Schafskostüm lockst Du Deine Opfer durch aufreizendes Blöken zu Dir

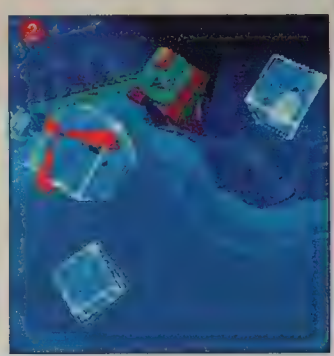
Level 7: Gewürfelt und aufgetaut

Sause über Wirbel und Fontänen zum Briefkasten und roll den Felsen zwischen die beiden Sauger: Nun kannst Du über den Fels springen, ohne angesaugt zu werden. Du erhältst den Regenschirm, mit dessen Hilfe Du über die Fontänen zu Sams Herde schwebst 1.

Durch den Vulkan links neben Sam gelangst Du zu den Schafen. Ergreif eines und flüchte durch den linken Vulkan zum Briefkasten. Schnapp Dir den Fön. Um zu dem künftigen Schafsbraten zurückzukommen, schieb den Stein an den Sauger. Hüpf mit dem Schaf ins Eiswasser, der Kran befördert den gefrorenen Helden und das Schaf anschließend an Land 2.

Zapple Dich frei, tau das Schaf mit dem Fön auf und leg eine verlockende Salatspur an den Dampfstrahlern vorbei. Das Schaf frisst sich die Spur entlang, während Du auf der gegenüberliegenden Seite mit dem Stein die Strahler stoppst.

Surf über die Fontänen: Der Regenschirm trägt Dich bequem zur Schafherde



Fröstel: In Eiswürfel-Form wirst Du vom Kran auf das Land gehievt

Text: Oliver Ehrle

Level 8: Zeitslalom

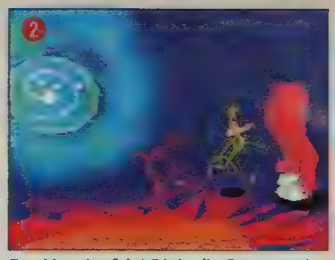
Klettere über den Efeu zum Briefkasten und hol Dir die Zeitmaschine und Samen. Düse in die Vergangenheit und pflanz an den braunen Erdflächen Bäume. Wieder zurück in der Gegenwart schnappst Du Dir den Salat und springst danach über Bäume und Wippe.

Bei den vier Steinen angekommen, reist Du in die Vergangenheit und lockst den Drachen ins Zeitloch – Sam kümmert sich um ihn.

Platziere in der Vergangenheit die Steine so, dass sie Dir Deckung vor Sam bieten ❶. Schieb den fünften Stein zu der Stelle, an der in der Gegenwart die Wippe steht. Flitze durchs Zeitloch und lock ein Schaf mit Salat aus Sams Blickfeld und stell es auf die Wippe.

Schwimm über den Fluss, düse in die Vergangenheit und lock das Monster ins Zeitloch ❷, um den Stier abzulenken. Sammle in der Vergangenheit den Samen und pflanze ihn neben die Wippe. Roll in der Gegenwart den Felsen auf die Wippe und katapultiere das Schaf ins Ziel.

Die Felsen geben Deckung: Lock ein Schaf aus dem Blickfeld des Hirtenhunds

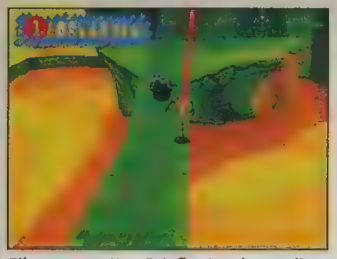


Das Monster folgt Dir in die Gegenwart und keilt sich dort mit dem Stier

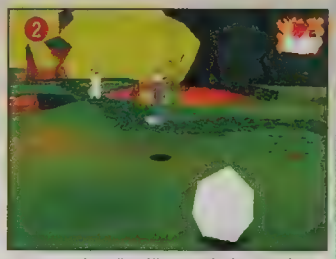
Level 9: Jagd-Saison

Hüpf über die verminten Plattformen und schnapp den Gummi aus dem Briefkasten. Klettere über den Efeu auf die obere Etage und knote Dich an den Baum über dem Krokodil. Hüpf runter und eile zum zweiten Briefkasten, bevor Dich das Reptil erwischt ❶. Hol die Fernbedienung, indem Du die Mine am Baum darüber entschärfst und einen zweiten Bungee-Sprung wagst.

Leg eine Mine vor dem Duffy-Schild, stell den Roboter auf die Wippe und katapultiere ihn zum dritten Kasten. Per Fernbedienung bringt er Dir das Hasenkostüm. Eile so verkleidet an Sam vorbei ❷ zum Efeu und klettere hoch – Duffy läuft derweil in die Mine. Knote Dich mit dem Gummi an den Baum und lenk den Roboter zum Salat. Sam ist abgelenkt – schnapp Dir ein Schaf.



Eile zum zweiten Briefkasten, bevor die Krokodilszähne zuschnappen



Im Hasenkostüm lässt Dich der Wachhund vorbei – so kommst Du zum Efeu

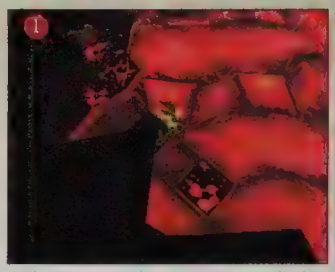
Die Steine fliegen heute wieder tief! Schafklau ist ein gefährliches Geschäft

Geheimlevel B2: Pflanze Bäume

Diesen Geheimlevel findest Du, wenn Du von hinten durch die Tür zu Level 8 trittst.

Schnapp Dir die Uhr aus dem Briefkasten und reise in die Vergangenheit ❶: Klettere über den Efeu zum Samen und pflanze ihn in den Erdhaufen. In der Gegenwart kletterst Du über den Baum zum zweiten Briefkasten. Öffne ihn und düse in die Vergangenheit, klettere über den Efeu zum Stein und roll ihn zur Brücke. Sause über die Brücke, hol Dir den Samen und dann in der Gegenwart den Gummi.

Schwimm zur kleinen Insel und pflanze dort in der Vergangenheit den Samen. Über den Baum kommst Du auf die Böschung: Hier reist Du erneut in die Vergangenheit und holst Dir den Samen und pflanzt den Baum für die nächste Etage. Oben angekommen, reist Du wieder in die Vergangenheit. Hol den Samen und pflanze ihn in die Erde unter dem Felsen. Erklimm den Baum in der Gegenwart, folge der Höhle zum nächsten und schnapp Dir mit Gummiband und Salat das Schaf.

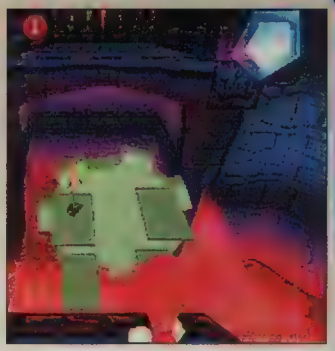


In der Vergangenheit musst Du auch über gefährlich brodelnde Lava springen

Level 10: Es werde Licht!

Hol den Honigtopf aus dem Briefkasten, leg ihn rechts auf die Wippe und katapultiere ihn zu Sam. Richte die beiden Rohre aus, damit sie die Kanonenkugeln auf die Bienenkörbe lenken. Ballere auf die Bienenkörbe, und die Bienen machen sich über Sam her.

Pack ein Schaf, drück im Schloss beide Schalter und sprinte zum Monster. Um es zu besiegen, stell das Schaf ab und es läuft auf den Schalter. Hüpf auf die Zahnräder, der Mechanismus beleuchtet den Raum ❶ – nach dem dritten Schalter gibt das Monster den Weg frei.



Dreh das Zahnrad weiter – und der Raum wird erleuchtet

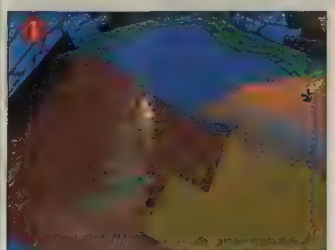
Level 11: Petri Heil

Ballere mit der Kanone aufs Krokodil und hol den Magnet vom Briefkasten. Spring aufs Krokodil und schnapp Dir die Angel ❶. Klettere auf den Steinwall und lenk mit Angel und Magnet die Kanonenkugel auf den Schalter. Eile durchs Tor auf die Mauer. Zünde die Bomben mit der Angel. Hüpf über die Mauervorsprünge und lock ein Schaf mit Salat an der Angel auf den Schalter.

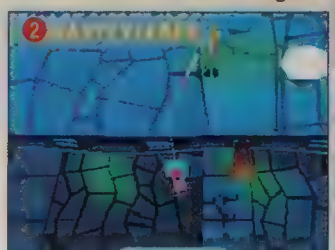
Öffne im nächsten Raum den Briefkasten und lock mit der Angel ein Schaf über die brüchige Brücke zum Aufzug. Lauf auf dem Band, bis das Schaf oben ist, und setz es aufs zweite Laufband. Lock es mit Salat, und der nächste Lift befördert Dich noch eine Etage hoch.

Schnapp die Fernbedienung und tausch den Roboter mit dem Schaf auf dem Laufband. Fahr per Fernbedienung nun mit dem Schaf hoch. Hol mit der Magnet-Angel den Roboter nach ❷. In der bodenlosen Halle stellst Du Schaf und Roboter mit Salat auf die Plattform. Bring beide übers Laufband auf die andere Seite.

Steuere den Roboter aufs zweite Laufband und lass Dich abholen. Im Raum mit den drei Aufzügen befördert er Dich in die oberste Etage.



Hüpfkissen: Spring über das Krokodil und besorg Dir auf diese Weise die Angel



Fisch den Roboter mit der Magnet-Angel vom Laufband in die obere Etage

Level 12: Tanz den Geistertango

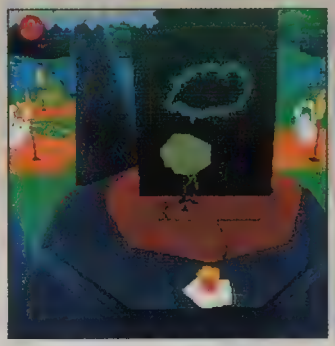
Hol den Staubsauger aus dem Kasten und füttere ihn mit fünf Batterien aus dem Labyrinth ❶. Besorg Dir nun das Plastikschaf und das Geisterkostüm vom zweiten Briefkasten. Verkleide Dich und eile in den Raum links oben im Labyrinth. Um zu passieren, tanzt Du den Geistertango – die Knöpfe werden eingeblendet.

Du gelangst auf die Geister-Lichtung: Im Briefkasten befindet sich die Fernbedienung, mit der Du den Roboter auf die Wippe steuerst.

Katapultiere ihn zu Sams Herde und lock mit dem Salat ein Schaf zum Aufzug. Hüpf auf den Schalter, und beide fahren nach oben. Lock das Schaf zu den Geistern, und Ralph wandert in den Knast. Mit Fernbedienung und Roboter holst Du den Schlüssel überm Käfig.

Schleich hinter den Steinen zum Schaf und tausch es gegen das Plastikschaf ❷. Lock mit dem Roboter das echte Schaf auf den Lift und drück den Schalter, danach befördert Dich der Roboter zum Ziel.

Dank Batterien kann Dein Staubsauger die Geister im Labyrinth einsaugen



Wechsle das echte Schaf auf dem Altar gegen die Plastikpuppe aus

Level 13: Die Pirateninsel

Öffne die drei Briefkästen und schleudere mit dem Katapult einen Stein auf das Krokodil – der Weg zum Ventilator ist frei. Hüpf auf die Kiste im Piranha-Becken und schippere mit dem Ventilator zum Aufzug ❶: Ein Stein auf den Schalter hebt die Kiste an Land. Mit dem Katapult knackst Du sie.

Nun hast Du den Metalldetektor, mit dem Du das Minenfeld durchquerst. Hol Dir das Plastikschaf und leg einen Stein auf den Schalter daneben: Das Tor zu Sam öffnet sich.

Bei Sam legst Du eine Salatspur zum linken Lift, versteckst Dich in der Hecke und bleibst auf dem Schalter, bis ein Schaf auf dem Lift steht. Blas das Plastikschaf auf und stell es an seine Stelle.

Warte, bis Sam mit den Schafen verschwindet, und spring vom Schalter auf den Lift. Oben angekommen, stellst Du das Schaf aufs Floß und dümpelst mit dem Ventilator am Piratenschiff vorbei.

Such auf der Insel mit dem Detektor zehn Münzen. Leg eine Goldspur vom Knast zum Schiff, stell das Schaf auf den ersten Schalter und spring auf den zweiten, wenn der Pirat den Goldstücken folgt. Steck auf dem Schiff das Schaf in die Kanone und schieß es dann zum Ziel.

Mach Wind: Mit dem Ventilator bringst Du die Kiste im Piranha-Becken zum Aufzug

Level 14: Kreisverkehr

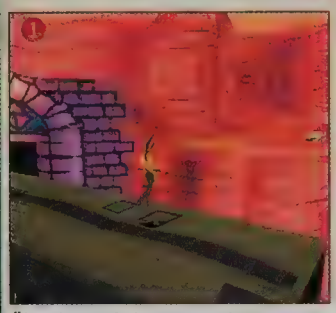
Die vorletzte Welt besteht aus vier Schluchten, die durch eine Eisenbahn verbunden sind.

Schalte am Start die Ampel auf rot, spring auf den Zug auf und fahre drei Räume weiter. Hier findest Du den Briefkasten mit dem Schafskostüm und einen Felsen ❶.

Schalte die Ampel auf rot, schnapp Dir das Extra und roll den Felsen auf den Zug. Transportiere ihn in die Schlucht mit Hund und Schaf und platziere ihn über der Wippe. Lass den Zug fahren, schalte die Ampel auf rot und lock Sam mit dem Kostüm zum Katapult ❷:

Sam steigt auf den Schalter und schleudert Dich über den Zug zum Schaf. Sams Rückweg ist versperrt und Du kannst das Schaf unbehelligt auf die Wippe legen.

Nun fährt der Zug weiter und Sam schlendert um den Zielkreis: Lock ihn über die Gleise, wenn der Zug kommt. Mit dem Stein katapultierst Du das Schaf auf den Zug und fährst in den Raum mit dem zweiten Katapult. Richte es auf das Ziel aus und schieße Dich samt Schaf ins Ziel, indem Du den Felsen auf den Schalter wirfst. Auf in den letzten Level des Spiels!



Über das Dach des Zuges gelangst Du zum Schafskostüm

Lock Sam über die Gleise, damit ihm der Zug den Rückweg versperrt

Level 15: Fang die Aliens

Den Alien-Planeten findest Du nicht in der Oberwelt: Du wirst automatisch hingebeamt, wenn alle anderen Levels geschafft sind.

Hier jagst Du statt Schafen zehn Aliens: Scheuch sie in die Fallen ❶, die Du mit der Fernbedienung aktivierst. Für jedes Alien ist eine andere Mini-Aufgabe zu lösen: Vervollständige mit Steinen den Weg zu einer Falle, umgeh die Schwerelosigkeitsfelder und hüpf in die Verkleinerungsmaschine, um die Knöpfe für die Laserbarrieren zu bedienen. Aber Achtung: Wer auf Schwerelosigkeitsfeldern hüpft, der fliegt davon!

Nach den vorigen Aufgaben ist diese Bonuswelt leicht. Hast Du alle Aliens gefangen, landest Du mit dem Raumschiff vor Deiner Hütte: Stell das schwarze Schaf in den Kreis – und genieß den Abspann.

Die Aliens flüchten: Treib sie in die Fallen und aktiviere diese mit der Fernbedienung

Wolf Ralphs Speisekarte: Schafskäse, Schafslende, Schafskeule, Schafschulter...

Pssst! Ralph ist der Wolf im Schafspelz – und der dumme Sam merkt es nicht!

Damit Du schnell hohe Preisgelder einfährst, beschreibt SCREENFUN, wie Du das Optimum an Leistung aus Deinem Fahrzeug herauskitzelst. Zum Abschluss gibt's ein genaues Tuning-Beispiel.

GRAN TURISMO 3 Teil 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Das richtige Tuning

Allgemeines

Im **„Tuning Shop"** locken etliche Bauteile, die Du zur Verbesserung Deines Fahrzeugs erwerben kannst. Allerdings ist nicht jedes Teil für jeden Wagen gedacht oder gleichermaßen nützlich. Beachte, dass die Tuning-Teile immer auf das Fahrzeug abgestimmt sind, das Du aktuell ausgewählt hast. Du kannst zwar viele Teile wieder aus Deinem Wagen ausbauen, doch dadurch keinesfalls für andere Fahrzeuge in Deiner Garage nutzen.

Beachte auch, dass einige Tuning-Teile ihre volle Wirkung erst im Zusammenspiel mit anderen Teilen entfalten ❶. Ein „Ladeluftkühler" etwa dient der Unterstützung eines „Turbosatzes". Es ist darum sinnlos, einen großen Auspuff oder einen „Ladeluftkühler" an einen Wagen mit schwachem Motor anzubringen.

Manche Tuning-Teile entfachen ihre volle Wirkung erst mit anderen Bauteilen

44 Tuning-Teile in sechs Kategorien

Du kannst insgesamt 44 Tuning-Teile erwerben. Sie sind folgenden sechs Kategorien zugeordnet ❷: **„Federung & Bremsen"**, **„Motor & Auspuff"**, **„Antriebszug"**, **„Turbo"**, **„Reifen"** und **„Andere / Sportliche Computersteuerung"**.

Hast Du ein Tuning-Teil ausgewählt, findest Du – je nach Bauteil – neben einer Kurzbeschreibung auch Angaben zur Steigerung der Motorleistung (die Angaben in PS).

Wenn man sich für einen Kauf entscheidet, wird das Tuning-Teil auf Wunsch gleich ins Fahrzeug eingebaut. Die Auswirkungen zeigen sich damit automatisch schon beim nächsten Rennen.

Durchblick im Tuning-Dschungel: Alle Möglichkeiten sind übersichtlich sortiert

Ein- und Ausbau vor jedem Rennen

Existiert beim Neukauf bereits ein ähnliches Tuning-Teil (etwa eine der drei Varianten des „Auspuff & Luftfilters"), wird das alte ausgebaut ❸. Im **Einstellungsmenü** hast Du dann wieder darauf Zugriff.

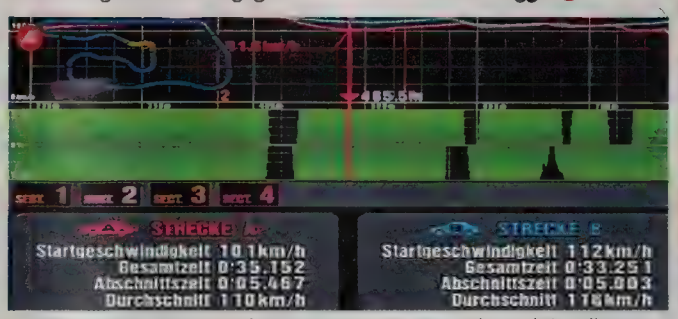
So kannst Du vor jedem Rennen je nach Rennstrecke entscheiden, ob Du beispielsweise lieber mit dem „Auspuff & Luftfilter/Sport" starten willst oder mit dem „Auspuff & Luftfilter/Semi-Rennen".

Nur die gelb markierten Elemente lassen sich wieder ausbauen

Kleiner Kauftrick und erste Probefahrt

Wer sich vor dem Kauf eines neuen Tuning-Teils nicht sicher ist, ob es die gewünschte Auswirkung erbringt, der sichert am besten erst mal seinen Spielstand auf eine Memory Card. So lässt sich im Zweifelsfall wieder der alte Spielstand laden, und man hat letztlich kein Geld für ein unnötiges Bauteil ausgegeben.

Nachdem ein neues Tuning-Teil erworben wurde, solltest Du Dein Fahrzeug Probe fahren. Wähle hierfür identische Bedingungen, etwa eines der drei Zeitrennen im „Maschinentest" oder eine der Testfahrten in Deinem „Heim". Danach analysierst Du die Veränderungen mit dem **Daten-Logger** ❹.



Der Daten-Logger zeigt Auswirkungen von neuen Tuning-Teilen und Einstellungen

Das richtige Tuning (Forts.)

Vorschläge fürs effektive Aufrüsten

Du sollst Dich nicht in unnötige Ausgaben stürzen, sondern Dein(e) Fahrzeug(e) effektiv und möglichst kostengünstig aufrüsten. Dafür findest Du in den folgenden Listen ein paar Beispiele, wie man durch Tuning bestimmte Verbesserungen erzielt. Die Teile sind in der Reihenfolge angegeben, in der Du sie auch kaufen und einbauen solltest.

Denk daran, dass Du – je nachdem, welchen Wagen Du fährst – nicht alle Teile erwerben kannst. Die Preise sind zudem nur ungefähre Angaben, da die Kosten je nach Fahrzeug geringfügig variieren.

Weiterhin steht es Dir natürlich frei, zusätzliche Updates gewisser Tuning-Teile zu kaufen. Wer zum Beispiel die „Gewichtssenkung Stufe 1" durchgeführt hat, der kann natürlich auch die „Gewichtssenkung Stufe 2" und die „Gewichtssenkung Stufe 3" vornehmen.

Hohe Geschwindigkeit

Kategorie	Tuning-Bauteil	Zirkapreis (Cr.)
Motor & Auspuff	Auspuff & Luftfilter / Sport	1.500
Motor & Auspuff	Renn-Chip	1.000
Motor & Auspuff	Saugmotor-Tuning / Stufe 1	4.500
Turbo	Turbosatz / Stufe 1	4.500
Turbo	Ladeluftkühler / Sport	1.500
Antriebszug	Kupplung / Einzel-Scheibe	1.500
Antriebszug	Schwungscheibe / Sport	400
	Gesamtkosten:	14.900

Gutes Fahr- und Lenkverhalten

Kategorie	Tuning-Bauteil	Zirkapreis (Cr.)
Motor & Auspuff	Auspuff & Luftfilter / Sport	1.500
Motor & Auspuff	Renn-Chip	1.000
Reifen	Sportreifen	5.000
Federung & Bremsen	Sportbremsen	4.500
Federung & Bremsen	Federung / Sportsatz	3.000
	Gesamtkosten:	15.000

Verbesserung der Beschleunigung

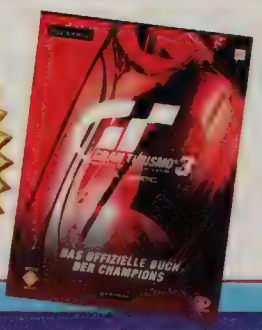
Kategorie	Tuning-Bauteil	Zirkapreis (Cr.)
Antriebszug	Antriebswelle Kohlenstoff	2.500
Antriebszug	Getriebe / Eng	5.500
Antriebszug	Kupplung / Einzel-Scheibe	1.500
Andere / Sportliche Computersteuerung	Gewichtssenkung / Stufe 1	1.000
Antriebszug	Schwungscheibe / Sport	400
Antriebszug	Differential / 1-Weg	4.000
	Gesamtkosten:	14.900

Verbesserung der Motorleistung

Kategorie	Tuning-Bauteil	Zirkapreis (Cr.)
Motor & Auspuff	Auspuff & Luftfilter / Sport	1.500
Motor & Auspuff	Schleifen der Kanäle	5.000
Motor & Auspuff	Massenausgleich des Motors	10.000
Turbo	Turbosatz / Stufe 1	4.500
Motor & Auspuff	Vergrößerter Hubraum	8.500
Motor & Auspuff	Saugmotor-Tuning / Stufe 1	4.500
Motor & Auspuff	Renn-Chip	1.000
	Gesamtkosten:	35.000

AKTION!

Alle versteckten Autos, das perfekte Tuning und vieles mehr! Wir verlosen 10 x „Gran Turismo 3 – A-spec – Das offizielle Buch der Champions". Mehr erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 146.



Die optimalen Einstellungen

Allgemeines

Vor jedem Rennen im „Gran-Turismo-Modus" und zwischendurch in Deinem „Heim" (1) kannst Du die Einstellungen an Deinem Fahrzeug ändern. Im Gegensatz zu Tuning-Bauteilen, die sich nur komplett ein- oder ausbauen lassen, stellen die Einstellungen eine Art **Feintuning** dar. Im Geiste mit einem Schraubenschlüssel bewaffnet, dreht man an den virtuellen Schrauben und Ventilen, um seinen Wagen optimal für die Strecke vorzubereiten.

Es lassen sich gewisse Fahreigenschaften verändern und so manche kleine Schwachstelle beseitigen.

Die Einstellungen nimmst Du am besten in aller Ruhe und im „Heim" vor

Einstellen und durchchecken

Bevor Du Dich ans Werk machst, solltest Du bereits eine klare Vorstellung davon haben, in welche Richtung der Wagen verändert werden soll. Denn eine ziemlich wahllose Herumprobiererei an den Einstellungen kann ganz schön schnell zu einer Katastrophe führen.

Notiere Dir am besten **Deine Ausgangseinstellungen** oder speichere sie einfach auf Deiner Memory Card. Auf diese Weise kannst Du problemlos den Urzustand der Einstellungen wiederherstellen.

Nachdem Du alle Einstellungen getroffen hast, solltest Du Dein Fahrzeug unbedingt **Probe fahren**. Wähle hierfür wie schon beim Tuning stets identische Bedingungen, zum Beispiel eines der drei Zeitrennen im „Maschinentest" (2) oder eine Testfahrt in Deinem „Heim". Mit dem Daten-Logger analysierst Du dann die Veränderungen.

Im „Maschinentest" findest Du für Testfahrten stets gleiche Bedingungen vor

Text: Michael Martin

Die optimalen Einstellungen (Forts.)

Einstellmöglichkeiten für 18 Bauteile

Du kannst insgesamt an 18 Bauteilen des Fahrzeugs Einstellungen vornehmen. Diese Teile gehören zu den Kategorien **„Federung“**, **„Antriebszug“**, **„Bremsen“** und **„Andere / Sportliche Computersteuerung“**.

Im Allgemeinen bewegst Du eine Art Regler nach rechts (3), um eine Einstellung zu verstärken beziehungsweise zu vergrößern. Oder Du bewegst den Regler nach links, um eine Einstellung abzuschwächen beziehungsweise zu verringern.

Bei den Einstellungen der Getriebe-Abstufung sorgt zudem eine Grafik für zusätzliche Übersicht.

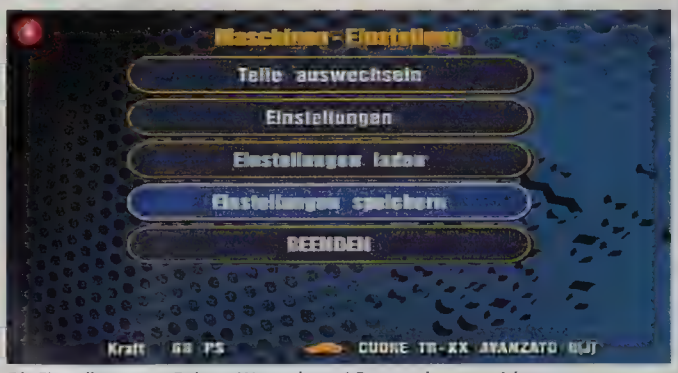
Denkbar einfach und komfortabel: Das Vornehmen verschiedener Einstellungen

Einstellungen speichern

Die Einstellungen am Fahrzeug beziehungsweise an all Deinen Fahrzeugen werden selbstverständlich beim normalen Sichern des Spielstands mitgespeichert (4).

Du kannst die Einstellungen aber auch **separat auf einer Memory Card bunkern** – ähnlich wie die Wiederholungen eines Rennens. Für denselben Wagen lassen sich **mehrere Einstellungen sichern**, nur die Speicherkapazität Deiner Memory Card setzt hier Grenzen.

Beachte: Die gesicherten Einstellungen können nur wieder für denselben Wagen geladen werden!



Die Einstellungen an Deinem Wagen kannst Du ganz bequem sichern

Beispiele für mögliche Einstellungen

Das Fahrverhalten zweier gleicher Wagen mit denselben Tuning-Teilen kann dennoch große Unterschiede aufweisen – nämlich auf Grund der anderen Einstellungen.

Im Originalzustand, also nach dem Kauf des Fahrzeugs oder der Tuning-Bauteile, ist ein Wagen sehr ausgewogen und solide eingestellt. Du kannst Dich ohne Probleme auf einen Kurs begeben und gute Rundenzeiten erreichen.

Doch spiegelt des dortige Fahrverhalten noch nicht das ganze Potenzial wieder, das unter der Motorhaube Deines Wagens schlummert. **Um seine volle Leistung auszuschöpfen, sollten die Einstellungen des Autos auf die Strecke und Deinen Fahrstil abgestimmt sein.**

Dank cleverer Einstellungen driftet der Impreza Rally Car noch besser um die Kurven

Einstellungen für besseres Driften

Kategorie	Einstellung	Benötigtes Tuning-Teil
Federung	Federrate: Front und Heck gleichermaßen erhöhen	Federung / Spezialanfertigung
Federung	Fahrzeughöhe einstellen: Front und Heck gleichermaßen verringern	Federung / Spezialanfertigung oder Federung / Semi-Rennen
Federung	Stoßdämpfer: Front und Heck gleichermaßen erhöhen	Federung / Spezialanfertigung, Federung / Semi-Rennen oder Federung / Sportsatz
Federung	Stabilisator: Front und Heck gleichermaßen erhöhen	Federung / Spezialanfertigung oder Federung / Semi-Rennen
Bremsen	Bremskraftverteilung: Front stärker als das Heck	Bremskraftverteilung
Antriebszug	Anfangsdrehmoment: Front und Heck gleichermaßen erhöhen	Differential / Spezialanfertigung
Antriebszug	Differential Beschleunigung: Front und Heck gleichermaßen erhöhen	Differential / Spezialanfertigung
Antriebszug	Differential Bremsen: Front und Heck gleichermaßen verringern	Differential / Spezialanfertigung
Sportliche Computersteuerung	Gierregelung: Den Wert erhöhen	Gierregelung
Sportliche Computersteuerung	Traktionskontrollsystem (TCS): Level reduzieren	Viele Wagen haben ein TCS von Beginn an. Diese Funktion kannst Du in den Optionen ein- oder ausschalten.
Sportliche Computersteuerung	Aktive Stabilitätsregelung: Level reduzieren	Viele Wagen haben ein ASM von Beginn an. Diese Funktion kannst Du in den Optionen ein- oder ausschalten. Ein ASM kann nicht gekauft werden.
Sportliche Computersteuerung	Variables Zentral Differential: Weniger Gewicht auf den vorderen Reifen	Variables Zentral Differential

Die optimalen Einstellungen (Forts.)

Einstellungen, um ein Untersteuern zu verringern

In Kurven zu gering eingelenkt und zu früh aufs Gas? Das Auto untersteuert und wird rausgetragen

Kategorie	Einstellung	Benötigtes Tuning-Teil
Federung	Fahrzeughöhe einstellen: Front höher als das Heck	Federung / Spezialanfertigung oder Federung / Semi-Rennen
Federung	Stoßdämpfer: Front härter als das Heck	Federung / Spezialanfertigung, Federung / Semi-Rennen oder Federung / Sportsatz
Federung	Sturzwinkel: Front größer als das Heck	Federung / Spezialanfertigung, Federung / Semi-Rennen oder Federung / Sportsatz
Bremsen	Bremskraftverteilung: Front stärker als das Heck	Bremskraftverteilung
Antriebszug	Differential Beschleunigung: Front und Heck gleichermaßen verringern	Differential / Spezialanfertigung
Antriebszug	Differential Bremsen: Front und Heck gleichermaßen verringern	Differential / Spezialanfertigung
Sportl. Computersteuerung	Abtrieb: Front stärker als das Heck	Fahrzeugabhängig
Sportl. Computersteuerung	Gierregelung: Den Wert erhöhen	Gierregelung
Sportl. Computersteuerung	Aktive Stabilitätsregelung: Level erhöhen	Viele Wagen haben ein ASM von Beginn an. Diese Funktion kannst Du in den Optionen ein- oder ausschalten. Ein ASM kann nicht gekauft werden.
Sportl. Computersteuerung	Variables Zentral Differential: Mehr Gewicht auf den hinteren Reifen	Variables Zentral Differential

Die Einstellungen, um ein Übersteuern zu verringern

Zu starkes Einlenken in eine Kurve lässt das Heck ausbrechen: Das Fahrzeug übersteuert

Kategorie	Einstellung	Benötigtes Tuning-Teil
Federung	Fahrzeughöhe einstellen: Front niedriger als das Heck	Federung / Spezialanfertigung oder Federung / Semi-Rennen
Federung	Stoßdämpfer: Front weicher als das Heck	Federung / Spezialanfertigung, Federung / Semi-Rennen oder Federung / Sportsatz
Federung	Sturzwinkel: Front kleiner als das Heck	Federung / Spezialanfertigung, Federung / Semi-Rennen oder Federung / Sportsatz
Bremsen	Bremskraftverteilung: Front schwächer als das Heck	Bremskraftverteilung
Antriebszug	Differential Beschleunigung: Front und Heck gleichermaßen erhöhen	Differential / Spezialanfertigung
Antriebszug	Differential Bremsen: Front und Heck gleichermaßen erhöhen	Differential / Spezialanfertigung
Sportl. Computersteuerung	Abtrieb: Front schwächer als das Heck	Fahrzeugabhängig
Sportl. Computersteuerung	Gierregelung: Den Wert reduzieren	Gierregelung
Sportl. Computersteuerung	Aktive Stabilitätsregelung: Level erhöhen	Viele Wagen haben ein ASM von Beginn an. Diese Funktion kannst Du in den Optionen ein- oder ausschalten. Ein ASM kann nicht gekauft werden.
Sportl. Computersteuerung	Variables Zentral Differential: Weniger Gewicht auf den hinteren Reifen	Variables Zentral Differential

Der beste getunte Wagen bis 30.000 Cr.

Der **Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR** ist der Wagen mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis für weniger als 30.000 Cr.: Für 29.980 Cr. hat er nicht nur einen 4x4-Allrad-Antrieb, sondern auch 280 PS unter der Motorhaube. **Zwar ist das „Rundum-Tuning" (s. Tabelle rechts) nicht ganz preiswert, doch wird die PS-Leistung dadurch um rund 80% angehoben** (ein Ölwechsel sorgt dann noch für weitere 10% mehr PS).

Damit Du die volle Leistung auch nutzen kannst, solltest Du unter „Einstellungen" die Getriebeabstufung auf Level 38 stellen. Mach dann im „Maschinen-Test" die Probe: Dort solltest Du im Hochgeschwindigkeits-Zeitrennen lockere 340 km/h (zuvor 267 km/h) erzielen und das 1.000-m-Zeitrennen in zirka 19 Sekunden schaffen (zuvor in zirka 25 Sekunden).

Mit dem Wagen hängst Du die Konkurrenz selbst in der 4x4-Herausforderung der Profi-Liga schon nach der ersten Kurve ab. Doch solltest Du auch die nötigen Einstellungen treffen, um ein Untersteuern zu vermeiden. Erhöhe zudem noch die Federrate, den Stoßdämpferzug und -druck sowie den Spurwinkel nach Bedarf. **Die idealen Einstellungen für unterschiedliche Streckentypen erfährst Du auf den folgenden Seiten.**

Kategorie	Tuning-Bauteil	Zirkapreis (Cr.)
Federung & Bremsen	Federung / Spezialanfertigung	17.000
Federung & Bremsen	Sportbremsen	4.700
Federung & Bremsen	Bremskraftverteilung	10.600
Motor & Auspuff	Auspuff & Luftfilter / Rennen	4.800
Motor & Auspuff	Schleifen der Kanäle	5.500
Motor & Auspuff	Massenausgleich des Motors	12.000
Motor & Auspuff	Renn-Chip	1.500
Antriebszug	Kupplung / Drei Scheiben	4.700
Antriebszug	Schwungscheibe / Rennen	1.050
Antriebszug	Antriebswelle Kohlenstoff	3.000
Antriebszug	Getriebe / Extra-Eng	10.400
Antriebszug	Differential / Spezialanfertigung	6.600
Turbo	Turbosatz / Stufe 3	42.500
Turbo	Ladeluftkühler / Rennen	3.000
Reifen	Sportreifen	6.000
Sportl. Computersteuerung	Gewichtssenkung Stufe 1	1.200
Sportl. Computersteuerung	Gewichtssenkung Stufe 2	5.500
Sportl. Computersteuerung	Gewichtssenkung Stufe 1	22.000
	Gesamtkosten:	162.050

Die optimalen Einstellungen (Forts.)

Standard-Einstellungen „ab Werk“

Sobald Du den Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR getunt hast (s. Seite 77), stehst Du vor der nächsten Herausforderung: der Wahl optimaler Einstellungen. Bei der Vielzahl von Optionen lässt sich kein Optimum für sämtliche Strecken angeben.

Die folgenden Tabellen sollen darum eher als Orientierung dienen, in welche Richtung Du die Polygon-Schrauben drehen musst. Wer ein anderes Fahrzeug hat oder noch nicht alle angegeben Tuning-Teile besitzt, kann sich natürlich trotzdem an diesen Daten orientieren.

Am besten begibst Du Dich in die „Testfahrt & Einstellungen“ Deines „Heims“ und beginnst Stück für Stück. Wähle zum Ausprobieren der neuen Einstellungen je eine Strecke (etwa den Mid-Field-Raceway als Hochgeschwindigkeitskurs mit vielen Geraden) und nimm nur ein bis zwei Einstellungsveränderungen vor.

Fahr dann ein paar Runden, um zu prüfen, ob Dir die neuen Werte liegen oder ob Du sie weiter ändern musst. Sobald Du fertig bist, sichere Deine Settings unter „Einstellungen speichern“. Du kannst mehrere Einstellungen für ein Fahrzeug ablegen und Dir so quasi für jeden Kurs optimale Werte zurechtschrauben.

Hier sind zuerst die Standardeinstellungen, damit Du alle Veränderungen damit vergleichen kannst.

Federung

Einstellung	Front-Einstellung	Heck-Einstellung
Federrate	4.9	3.8
Fahrzeughöhe einstellen	108	108
Stoßdämpferzug	7	7
Stoßdämpferdruck	7	7
Sturzwinkel	2.0	1.0
Spurwinkel	0.0	0.0
Stabilisator	3	3

Bremsen

Einstellung	Front-Einstellung	Heck-Einstellung
Bremskraftverteilung	9	9

Antriebszug

Einstellung	Front-Einstellung	Heck-Einstellung
Anfangsdrehmoment	10	0
Differential Beschleunigung	40	0
Differential Bremsen	20	0
Getriebeabstufung	Level 38	–

Sportliche Computersteuerung

Einstellung	Front-Einstellung	Heck-Einstellung
Abtrieb	0.19	0.26
Gierregelung	30	–
Aktive Stabilitätsregelung	10	–
Traktionskontrollsystem	5	–

Einstellungen für kurvige Strecken

Dank der durch das Tuning angestiegenen PS hast Du bei den Rennen vor allem zwei Probleme: Untersteuern (Du kannst nicht richtig in die Kurven einlenken) und eine schlechte Bremsleistung. Auf kurvigen Strecken musst Du daher viel in Lenkverhalten und Haftungsverbesserung investieren. Auch der Kauf möglichst weicher Reifen (ab 27.500 Cr. oder mehr) ist anzuraten.

Je nachdem wie viele Kurven auf dem gewählten Kurs vorkommen und wie scharf sie geschwungen sind, solltest Du die folgenden Einstellungsempfehlungen eventuell sogar noch überschreiten.

Sehr kurvenreiche Strecken sind beispielsweise Apricot Hill Raceway, Complex String, Côte d'Azur, Grand Valley Speedway, Special Stage Route 11 und Tahiti Maze (Rallye).

Federung

Einstellung	Front-Einstellung	Heck-Einstellung
Federrate	16.0	14.0
Fahrzeughöhe einstellen	98	98
Stoßdämpferzug	9	9
Stoßdämpferdruck	9	9
Sturzwinkel	8.0	5.0
Spurwinkel	1.0	1.0
Stabilisator	6	6

Bremsen

Einstellung	Front-Einstellung	Heck-Einstellung
Bremskraftverteilung	12	9

Antriebszug

Einstellung	Front-Einstellung	Heck-Einstellung
Anfangsdrehmoment	10	0
Differential Beschleunigung	25	0
Differential Bremsen	10	0
Getriebeabstufung	Level 38	–

Sportliche Computersteuerung

Einstellung	Front-Einstellung	Heck-Einstellung
Abtrieb	0.19	0.40
Gierregelung	95	–
Aktive Stabilitätsregelung	4	–
Traktionskontrollsystem	4	–

Eine erhöhte Federrate ist für kurvige Strecken das A und O. Nur so kannst Du Dich mit dem Lancer Evolution VII GSR „richtig“ in die Kurve legen

Auf Grund der eingebauten Tuning-Teile ist auf jeden Fall der Level der Getriebe-Abstufung zu erhöhen. Ansonsten hast Du demnächst einen Motorschaden

Die optimalen Einstellungen (Forts.)

Einstellungen für Strecken mit vielen Geraden

Auch für Hochgeschwindigkeitskurse mit vielen Geraden musst Du auf Grund der hohen PS das Lenk- und Bremsverhalten Deines Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR einstellen und verbessern.

Jedoch gilt es darauf zu achten, dass dabei die maximale Höchstgeschwindigkeit nicht unter den veränderten Einstellungen leidet. Als Faustregel lässt sich in diesem Fall formulieren: Finde einen Mittelweg zwischen den Standard-Settings und den Einstellungen für kurvenreiche Kurse. Nur sehr selten ist es von Vorteil, eine Einstellung in quasi der entgegengesetzten Richtung zu wählen.

Die im folgenden aufgeführten Einstellungsempfehlungen dienen als Orientierung beispielsweise für diese Strecken: Deep Forest Raceway, Mid-Field Raceway, Rome Circuit, Smokey Mountain (Rallye), Special Stage Route 5, Super Speedway, Swiss Alps (Rallye) Tahiti Circuit (Rallye), Test Course, Tokio R246 und den Seattle Circuit mit vielen langen Geraden und leider auch einigen sehr scharfen Kurven.

Federung

Einstellung	Front-Einstellung	Heck-Einstellung
Federrate	9.0	7.0
Fahrzeughöhe einstellen	95	95
Stoßdämpferzug	9	9
Stoßdämpferdruck	9	9
Sturzwinkel	1.5	0.6
Spurwinkel	1.0	1.0
Stabilisator	5	5

Bremsen

Einstellung	Front-Einstellung	Heck-Einstellung
Bremskraftverteilung	12	9

Antriebszug

Einstellung	Front-Einstellung	Heck-Einstellung
Anfangsdrehmoment	10	0
Differential Beschleunigung	50	0
Differential Bremsen	15	0
Getriebeabstufung	Level 38	–

Sportliche Computersteuerung

Einstellung	Front-Einstellung	Heck-Einstellung
Abtrieb	0.19	0.21
Gierregelung	75	–
Aktive Stabilitätsregelung	7	–
Traktionskontrollsystem	5	–

Die Bonus-Wagen

So spielst Du die Bonus-Wagen frei

Nicht nur erfolgreich abgeschlossene Wettbewerbe in den Ligen des Gran-Turismo-Modus verhelfen Dir zu einem größerem Fuhrpark. Auch für das Erfüllen bestimmter Bedingungen winken wertvolle und teils seltene Bonus-Fahrzeuge. Welche Leistungen Du im Einzelnen erbringen musst, um im Arcade-Modus beziehungsweise im Gran-Turismo-Modus in neue Cockpits steigen zu können, verraten Dir die folgenden Tabellen.

Die so genannten „Polyphony-Rennwagen" sind übrigens Rennboliden, die ohne Frage stark an Formel-1-Wagen erinnern. Die Programmierer des Spiels haben verschiedene Modelle entwickelt, die jedoch alle ein- und dieselbe Bezeichnung tragen.

Gran-Turismo-Modus

Bedingung	Bonus-Wagen
Alle National-Klasse-A-Lizenzprüfungen mit Gold bestanden	Mazda RX-8
Alle National-Klasse-B-Lizenzprüfungen mit Gold bestanden	Mazda MX-5 1.8i
Alle International-Klasse-A-Lizenzprüfungen mit Gold bestanden	Aston Martin Vanquish
Alle International-Klasse B-Lizenzprüfungen mit Gold bestanden	Nissan Z Concept
Alle Rallye-Lizenzprüfungen mit Gold bestanden	Subaru Impreza Rally Car Prototype
Alle Spezial-Level-Lizenzprüfungen mit Gold bestanden	Dodge Viper GTS R concept
In allen Anfänger-Liga-Rennen Platz 1 erreicht	Mitsubishi Lancer Evolution V GSR
In allen Amateur-Liga-Rennen Platz 1 erreicht	Chrysler Viper GTS R Team Oreca
In allen Profi-Liga-Rennen Platz 1 erreicht	Polyphony-Rennwagen
In allen Rallye-Wettkämpfen Platz 1 erreicht	Suzuki Escudo Pikes Peak Version
In allen Ausdauer-Rennen Platz 1 erreicht	Polyphony-Rennwagen
Erreichter Spielstatus: 50%	Chevrolet Corvette C5R
Erreichter Spielstatus: 75%	Mazda 787B
Erreichter Spielstatus: 100%	Polyphony-Rennwagen
In allen Zeitrennen im Arcade-Modus Platz 1 erreicht	Panoz Esperante GTR-1

Arcade-Modus

Bedingung	Bonus-Wagen
Auf allen Bereich-A-Kursen im Schwierigkeitsgrad „Normal" Platz 1 erreicht	Mazda MX-5 (89)
Auf allen Bereich-A-Kursen im Schwierigkeitsgrad „Schwer" Platz 1 erreicht	Nissan C-West Räzo Silvia
Auf allen Bereich-B-Kursen im Schwierigkeitsgrad „Normal" Platz 1 erreicht	Audi TT 1.8 T quattro
Auf allen Bereich-B-Kursen im Schwierigkeitsgrad „Schwer" Platz 1 erreicht	Lancia Delta HF Integrale Rally Car
Auf allen Bereich-C-Kursen im Schwierigkeitsgrad „Normal" Platz 1 erreicht	Mazda RX-8
Auf allen Bereich-C-Kursen im Schwierigkeitsgrad „Schwer" Platz 1 erreicht	Gillet Vertigo Race Car
Auf allen Bereich-D-Kursen im Schwierigkeitsgrad „Normal" Platz 1 erreicht	Nissan Z Concept
Auf allen Bereich-D-Kursen im Schwierigkeitsgrad „Schwer" Platz 1 erreicht	Pagani Zonda Race Car
Auf allen Bereich-E-Kursen im Schwierigkeitsgrad „Normal" Platz 1 erreicht	RUF RGT und TVR Tuscan Speed Six
Auf allen Bereich-E-Kursen im Schwierigkeitsgrad „Schwer" Platz 1 erreicht	Nissan R390 GT1 LM Race Car und Panoz Esperante GTR-1
Auf allen Bereich-F-Kursen im Schwierigkeitsgrad „Normal" Platz 1 erreicht	Dodge Viper GTS R concept und TVR Speed 12
Auf allen Bereich-F-Kursen im Schwierigkeitsgrad „Schwer" Platz 1 erreicht	Mazda 787B und Toyota GT-One Road Car

Dune 2000

Vom Budget-Regal frisch auf den Tisch! Um sich die Schlachten auf dem wüsten Planeten zu erleichtern, benutzt einfach die folgenden Schummeleien.

Sämtliche Cheats werden mit den **Symbolen im Seitenmenü** (durch △-Taste aufrufen) eingegeben – also nicht mit den Gamepad-Buttons!

Cheats

10.000 Dollar mehr:
⊗□△○□⊗, **Rechter Stick**

Karte aufdecken:
□○⊗△△□

*Alle Cheats werden mit den **Symbolen im Seitenmenü** eingegeben, welches Ihr durch die △-Taste aktiviert*

□○⊗△△□: *Na, wo sind denn die bösen Harkonnen? Dank dieses Cheats können sie sich nicht mehr verstecken*

⊗□△○□⊗, **Rechter Stick**: *Wer braucht Spice, wenn er alles Geld der Welt haben kann? Durch mehrmaliges Pressen des rechten Sticks des Analogpads könnt Ihr die Geldmenge beliebig erhöhen*

Ducati World

Gib Gummi mit der Ducati. Durch die Schummeltricks lassen sich alle Geheimnisse des Spiels erkunden.

Vom Hauptmenü geht Ihr in die **„Options"** und dann zu **„Enter your Name"**. Hier werden die Cheats als Fahrernamen eingegeben.

Cheats

Motorrad „900 SSS FE" im Quickrace:
TODDMCARTOR

Motorrad „Foggy 996" im Quickrace:
THEDOGSNADS

Alle Optionen im Quickrace freischalten:
ITSALLOVER

1.000.000 mehr Geld:
GREEDYGIT

Alle Lizenzen erworben:
BADDRIVER

Entwicklerteam anschauen:
TEAM

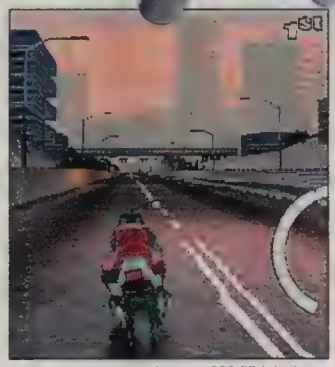
*Im Hauptmenü von „Ducati World" geht Ihr zunächst zu den **„Options"**...*

*...und dann zu **„Enter your Name"**...*

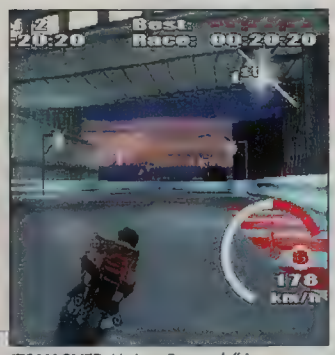
...jetzt gebt Ihr die Cheats als Fahrernamen ein. Dabei darauf achten, dass Ihr nur Großbuchstaben benutzt

BADDRIVER: *Im Ducati-Life-Modus sind nun alle Lizenzen erreicht – etwa auch „High Speed Control 3" aus „Advanced"*

GREEDYGIT: *Tolle Sachen kann man sich im Ducati-Life-Modus mit der Zusatzkohle von 1.000.000 kaufen*



TODDMCARTOR: *Die 900 SSS FE ist ein tolles Vehikel, denn sie ist schnell und hat dazu noch eine gute Straßenlage*



ITSALLOVER: *Unter „Rewards" im Quickrace findet Ihr jetzt die Strecke „Aerodrome West II"*

TEAM: *Die Jungs, die das schnelle Spiel programmiert haben – so wie sie sich anscheinend selbst sehen*

Mega Man X5

Armageddon droht, wenn die Kolonie Eurasia auf die Erde stürzt. Nur Mega Man und Freund Zero können helfen.

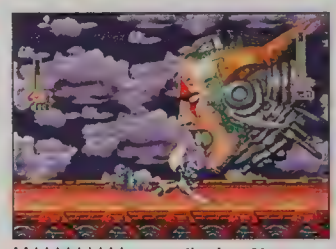
Verpasst den beiden Helden doch eine neue Rüstung. Bei der **Spielfigur-Auswahl** gebt Ihr einen der Codes ein, ein Sound sagt Euch, ob's richtig war.

Cheats

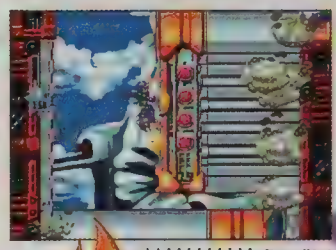
Super-Nova-Rüstung für Mega Man X:
↑↑↓↓↓↓↓↓↓↓

Schwarze Rüstung für Zero:
↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓

Bevor Ihr die gewählte Spielfigur bestätigt, gebt Ihr hier den Cheat ein



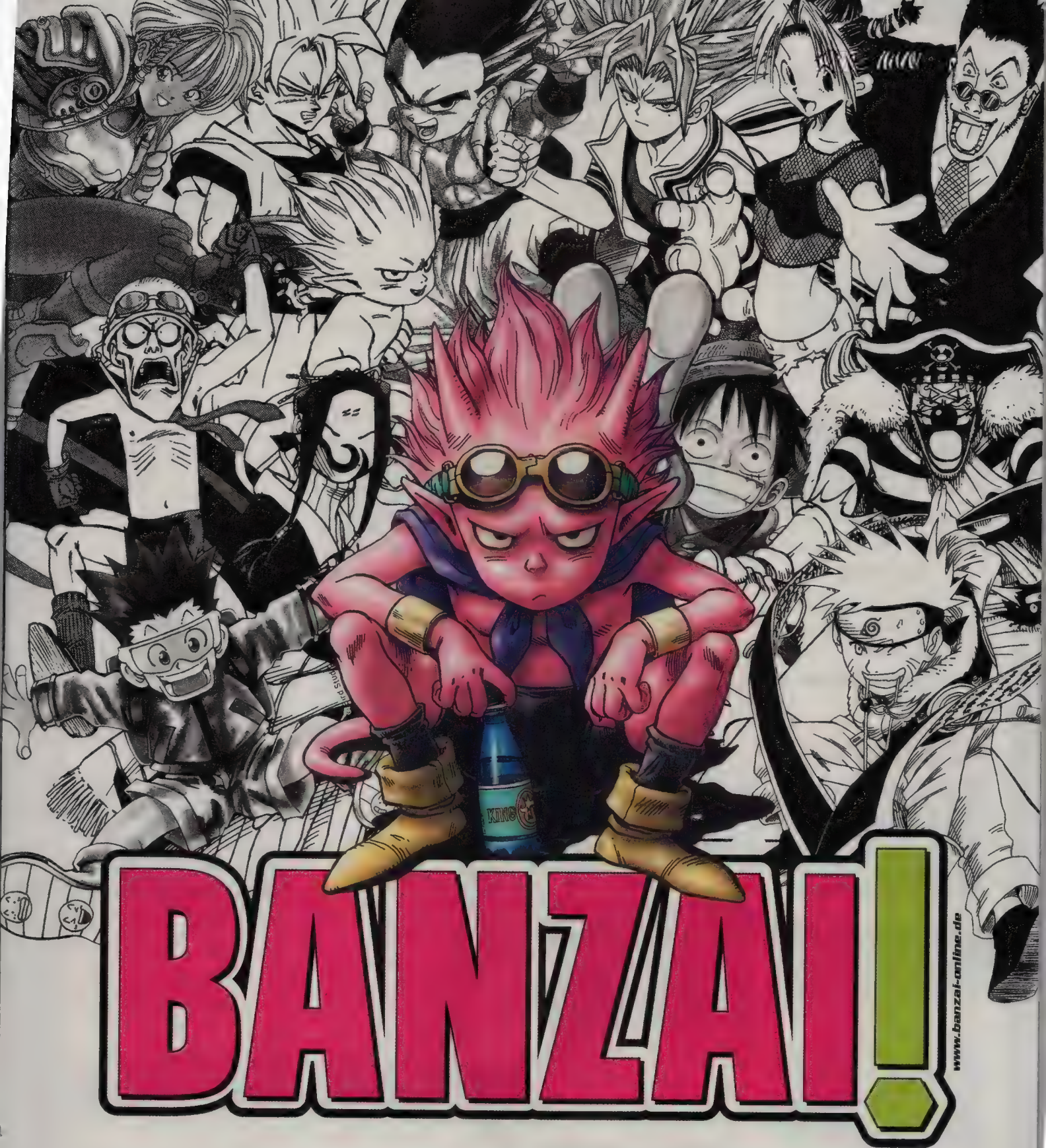
↓↓↑↑↑↑↑↑↑↑: *Zero gibt dem Riesenkopf eins auf die Fresse – dank Spezialrüstung ist er ja gut geschützt*



↑↑↓↓↓↓↓↓↓↓: *Da nützt auch die Super-Nova-Rüstung nix: Bei dieser Presse muss sich Mega Man X an den Vorsprüngen emporhangeln*

Zero, der Kumpel von Mega Man X, lässt die Haare schwingen: Bald wird er statt der roten Standardrüstung mit der Schwarzen Spezialrüstung auftreten

Text: Martin Metzler



BANZAI!

www.banzai-online.de

Die coolsten Helden aus Japan zum ersten Mal in einem Magazin!

252 Seiten Manga satt!

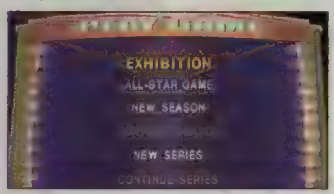
BANZAI! Nr. 1 ab dem 18.10.01 für DM 6,– überall im Handel!

CARLSEN COMICS

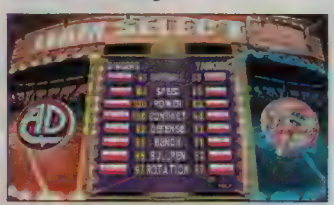
SANDLAND © 2000 by BIRD STUDIO / SHUEISHA Inc. • HUNTER X HUNTER © 1998 by Yoshihiro Togashi / SHUEISHA Inc. • NARUTO © 2000 by Masashi Kishimoto / SHUEISHA Inc.
D.N.A. 2 © 1993 by Masakazu Katsura / SHUEISHA Inc. • ONE PIECE © 1997 by Eiichiro Oda / SHUEISHA Inc. • SHAMAN KING © 1998 by Hiroyuki Takei / SHUEISHA Inc.

All-Star Baseball 2002

Wählt im „MLB Play"-Modus die Spielart **Exhibition**. Bei der Teamauswahl drückt Ihr jetzt L2+R2, und ein Signal ertönt. Die Extra-Teams Austin Dingers und Glen Cove Islanders warten jetzt auf ihren Einsatz.



*Wählt unter „MLB Play" den **Exhibition-Modus** und bestätigt...*



...dann presst Ihr im Team-Auswahlbildschirm L2+R2. Hier: Die Austin Dingers

ATV Offroad

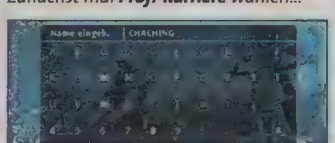
Auf das Quad und auf die Piste! Die hier genannten Schummeleien gebt Ihr im **Profi-Karriere-Modus** als **Name** ein. Danach stehen Euch die Trix im gesamten Spiel zur Verfügung.

Cheats

Alle Strecken:
WHATEXIT

Alle Quads:
CHACHING

*Zunächst mal **Profi-Karriere** wählen...*



*...dann einen der Cheats einem beliebigen Fahrer als **Namen** verpassen*

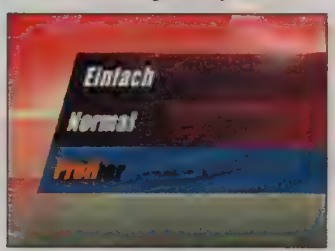
***CHACHING**: Mit dem Ravage 1000 habt Ihr genug Power für jede Strecke*

***WHATEXIT**: Über Stock und Stein geht's querfeldein – jetzt auf allen Strecken im Querfeldein-Enduro*

Gran Turismo 3 – A-spec

Ist Euch das Spiel noch zu einfach und zieht Ihr auch auf „Schwer" problemlos Eure Runden? Dann schaltet doch den **Profi-Modus** frei. Dazu hebt Ihr die Stufe „Schwer" hervor und presst dann die Buttons L1+R1.

Wählt die Schwierigkeitsstufe „Schwer"...



...und drückt L1+R1. Die Herausforderungen des Profi-Modus warten

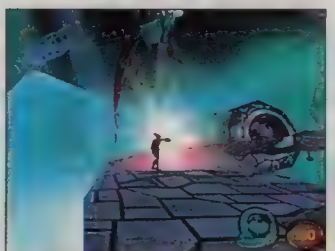
MDK 2: Armageddon

Wenn das Heldengespann aus Kurt, Doktor Hawkins und Hund Max nicht in die Gänge kommt, macht sie doch lieber **unverwundbar**. **Pausiert** dazu das laufende Spiel mit der START-Taste und presst: (L2+R2)+(↑↑↓↓←→←→□△□△ SELECT)

Mach' mal Pause – mit der START-Taste...

(L2+R2)+(↑↑↓↓←→←→□△□△ SELECT): ...jetzt kann Kurt auch dieser Bif nicht mehr an den Spezialanzug

Außerdem kann man noch eine **feste Kamera** einstellen. **Pausiert** wieder das Spiel und drückt diese Buttons: (L2+R2)+(○⊗○△)



(L2+R2)+(○⊗○△): Von außen betrachtet, fast schon kinoreif!

Tokyo Xtreme Racer

Die Straßen von Tokio reizen zum wilden Herumrasen. Warum hängt Ihr Euch nicht an Euren Rückspiegel, nein, keinen Wackel-Elvis oder Duft-Tannenbaum, sondern ein kleines Maskottchen?! Bevor Ihr **„Shift Assist"** auswählt, drückt die Tasten aus der Liste unten so lange, bis Ihr im Spiel seid.

Cheats

Rosa Wesen:
R1+⊗

Gehörntes Wesen:
L1+⊗

Fettes Monster:
R2+⊗

Türkises Wesen:
L2+⊗

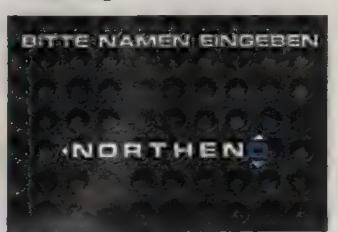
Bevor Ihr Euch für den Schaltassistenten entscheidet, drückt die Buttons und haltet sie bis zum Rennen gedrückt

R2+⊗: Das fette Maskottchen (r.o.) schwingt mit Eurem Fahrstil – gebt Gas!

Wild Wild Racing

Um die Geheimnisse dieses Spiels zu ergründen, wechselt Ihr zunächst in das **Optionsmenü**. Dort drückt Ihr auf die folgenden Tasten Eures Gamepads:
□↑○↓○←→←→○
Jetzt erstellt Ihr einen neuen Spieler und gebt ihm den Namen
NORTHEND
Die Buchstaben leuchten auf. Wechselt nun wieder in das Optionsmenü, wo Ihr im Geheimmenü jetzt das **Streng-Geheim-Menü** findet. Um die Cheats einzuschalten, müsst Ihr bei jedem **„Aus"** aktivieren!

*Im **Optionsmenü** müsst Ihr die Buttons □↑○↓○←→←→○ für das Geheim-Menü betätigen...*



*...jetzt einem neuen Spieler den Namen **NORTHEND** geben...*

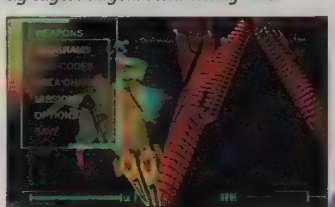
...dann im Streng-Geheim-Menü den gewünschten Cheat auf „Aus" stellen

Seltsam, so ein UFO fährt sich ja genau so wie ein Off-Road-Auto...

Zone of the Enders

Wenn Leo starke Probleme mit den Feindesscharen bekommt, benutzt den folgenden Cheat fürs **Auffüllen seiner Lebensenergie**. Aber Vorsicht, für jede Benutzung verliert Leo eine Erfahrungsstufe! **Pausiert** das Spiel, wenn Leos Mech zu wenig Saft hat, und drückt dann auf folgende Tasten:
L1 L1 L2 L2 L1 R1 L1 R1 R2 R1

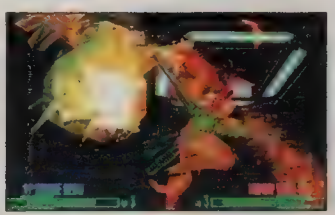
Verflixt, der gigantische Tempest hat heftig zugeschlagen. Vernichtung droht...



L1 L1 L2 L2 L1 R1 L1 R1 R2 R1: ...doch weit gefehlt! Eure Energieanzeige ist wieder voll. Aber nicht vergessen, das kostet Leo eine Stufe

Außerdem könnt Ihr noch den **Versus-Modus freischalten**. Drückt dazu im „Press Start Button"-Bildschirm die folgenden Tasten am Pad:
○⊗→←→←↓↓↑↑

□⊗→←→←↓↓↑↑: Drückt die Buttons in diesem Bildschirm...



...und sucht Euch dann unter „Versus" einen Gegner aus. Und dann zeigt Ihr ihm, wer hier der Boss ist

Text: Martin Metzler

www.d2vodafone.de
Jetzt exklusiv bei D2_Load-A-Game:
Jurassic Park III.
D2_Load-A-Game
Spielen, bis der T.Rex kommt – mit Jurassic Park III von D2-Load-A-Game. Einfach aufs Handy* downloaden und sofort auf Dino-Jagd gehen. Aber immer schön die Augen aufhalten. Die greifen nämlich auch von hinten an. Feige, oder? Mehr Game-Infos unter www.d2vodafone.de.
Exklusiv für die neuen Game-Handys.*
vodafone
D2_live dabei
*Philips Xenium 9@9 und Philips Az@lis 288, weitere Game-Handys folgen bald.

BOMBERMAN TOURNAMENT

Das heißeste Mehrspieler-Spektakel auf dem Game Boy Advance: In seinen Arenen überleben nur die allerbesten Sprengmeister. SCREENFUN verrät zehn Profi-Tipps, die natürlich auch auf allen anderen Systemen funktionieren.

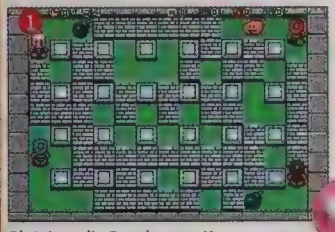
Die Lunte brennt. Mit dem Handschuh kann Bomberman seine Sprengsätze tragen und werfen

Vermeide den Fehlstart!

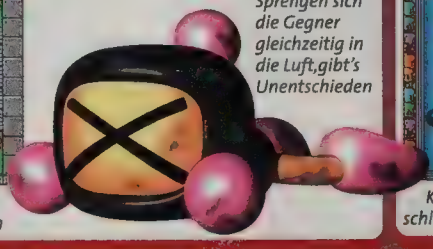
Beim Start gilt das Motto „Finger weg von den Feuerknöpfen!" Anfänger, aber auch viele Profis drücken zwischen zwei Matches ungeduldig auf die Tasten, weil sie Rache und Pokalgewinn nicht erwarten können. Dieses Verhalten führt zum berüchtigten „Anatolschen Fehlstart", benannt nach dem deutschen Videospiel-Pionier A. Locker (Ex-Chefredakteur der SCREENFUN):

Die erste Bombe liegt genau in der Ecke („einen Locker hinlegen"), nach drei Sekunden hat sich der Spieler mit einem „Oh Sch...e" verabschiedet – um beim nächsten Mal noch ungeduldiger wieder demselben Bombeneifer anheim zu fallen.

Um optimal ins Spiel zu starten, hältst Du das Steuerkreuz gedrückt: Platziere dann den ersten Sprengsatz an zwei Mauern 1.



Platziere die Bomben an Kreuzungen, um möglichst viele Wände zu zerlegen



Game Over: Sprengen sich die Gegner gleichzeitig in die Luft, gibt's Unentschieden

Tödliches Raster

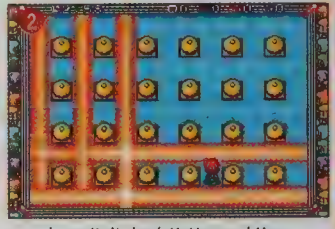
Lege Bombenraster, die in einer Kettenreaktion explodieren 1: Platziere in einer Linie zwei oder mehrere Sprengsätze, schlag danach einen Haken um den verwirrten Gegner und lass eine weitere Bombe fallen – Du hechtest in Deckung, Dein Gegner wird flambiert 2!

Am besten klappt's, wenn das Opfer mit dem Rücken zur Mauer, in der Ecke oder am Arenarand steht.

Sammle die nötigen Extras: Ideal sind vier Bomben und zwei Rollschuhe, damit man dem Feind immer einen Schritt voraus ist.

Der Feind hat Dich eingesperrt? Du kannst Dich nur befreien, wenn Du die letzte Bombe schnell wegräumst: Boxhandschuh und Bomben-Kick ergatterst Du nur in ausgesuchten Arenen, das Standard-Labyrinth verzichtet auf diese Extras.

Keine Chance für Weiß: Das Raster schließt den Spieler ein...

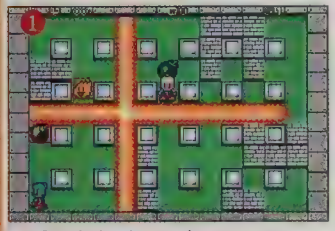


...und vereitelt dank Kettenreaktion getimte Ausweichmanöver

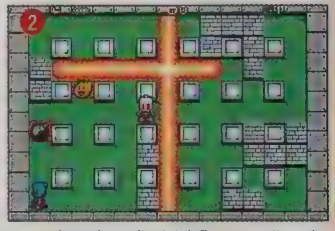
Nütze jede Sekunde!

Bomben, die nicht verbunden sind, explodieren auch nicht gleichzeitig. Von mehreren Sprengsätzen umzingelt, übersehen Spieler diese Binsenwahrheit aber häufig.

Profis haben die drei Sekunden bis zur Detonation im Blut und beobachten genau, welches Dynamit als erstes und welches erst später gelegt wird. Hält Dich der Feind mit zwei Sprengsätzen in einer Ecke, wartest Du die erste Explosion entspannt ab 1, um dann schnell vor der zweiten Bombe zu flüchten 2. Beobachte die CPU-Spieler, sie beherrschen dieses Manöver exzellent!



Weiß: Behalte die Bomben-Timer im Kopf und flitze dann schnell...



...um die Ecke – die Stichflamme züngelt ins Leere. Weiter geht's!

Schneide Deinen Gegner!

Dein Widersacher sprintet gerade durch die Arena und legt alle zwei Felder einen Sprengsatz 1?

Beobachte ihn und pass den Moment ab, in dem er eine neue Kette startet: Kreuze seinen Kurs und leg ihm Dynamit vor die Nase – er sperrt sich selbst ein 2!

Pass auf, dass Dein Gegner jetzt den Spieß auf diese Weise nicht umdreht: Um Dir mit Deinen eigenen Bomben nicht selbst den Fluchtweg zu versperren, verzichte im Nahkampf auf Raster und leg nur wohl überlegte einzelne Bomben, um den Gegenspieler zu erwischen.

Blau: Clevere Sprengung: Pass die Kette Deines Gegners ab und...

...sperre ihn mit einer Bombe vor seiner eigenen Nase ein. Überraschung!

Ansteckende Panik-Attacke

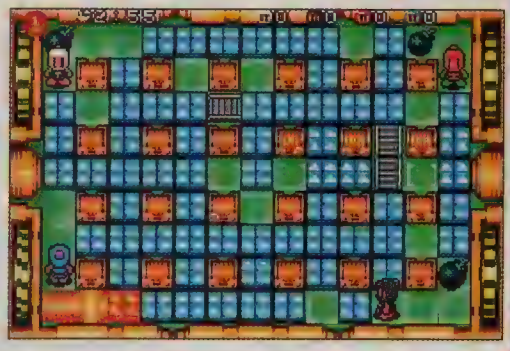
Mit dem Kick-Extra nimmst Du Deine Gegner aus sicherer Entfernung unter Beschuss, der Ⓑ-Knopf stoppt kullernde Bomben. Letzteres klappt aber nicht mit allen Sprengsätzen, sondern nur mit Deinen eigenen – selbst wenn nicht Du sie kickst, sondern der Gegner das tut! Ein kluger Stopp eines coolen Spielers sorgt bei den wild herumkickenden Gegnern in der Regel für Verwirrung.

Bei überlegenen Feinden spielst Du dagegen besser auf Risiko: Schnapp Dir absichtlich den Totenkopf ❶, wenn sich der Gegner nähert und infiziere ihn durch Berührung.

Weiß: Warte am Totenkopf, bis sich der Gegner nähert, schnapp Dir das Anti-Extra und infiziere ihn

Die Abseitsregel

Mit Boxhandschuh und Ⓑ-Taste schleuderst Du jede Bombe drei Felder weit, auch über Hindernisse. Das funktioniert selbst am Arenarand: Boxt Du einen Sprengsatz nach oben aus dem Spielfeld, kullert er an der unteren Seite wieder herein ❶. Nütze diese Technik gleich zu Beginn des Matches, wenn Deine Gegner kaum Platz zum Ausweichen haben.



Keine Chance für Blau: Weiß legt eine Bombe in die Ecke und boxt sie über den Arenarand

Wenn zwei sich streiten...

...halte Dich vornehm zurück und lege einzelne, überlegte Bomben: Eine fiese Falle ist der so genannte „Zünder", der einzelne Bomben mit unterschiedlichem Timer zu einer Kettenreaktion verknüpft.

Vernetze einen alten Sprengsatz mit einer Kette, die frisch vom Gegner gelegt wird ❶ – auf das eigene Bomben-Timing konzentriert, wird sich der Ärmste ins Jenseits sprengen, und weiß meist nicht mal, warum.

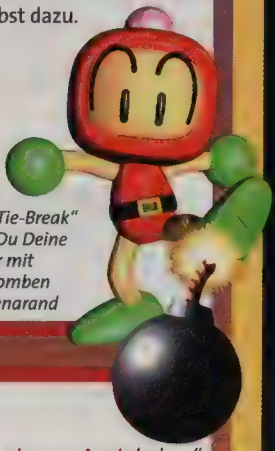
Die untere Bombe liegt am längsten: Auf ❶ verbindet Rot sie mit den frischen Bomben des weißen Spielers

Die zentrale Position

Die Mitte der Arena ist der sicherste Ort, weil Du in jede Richtung flüchten kannst. Beim „Tie-Break"-Finale legst Du Sperrbomben, um Deinen Gegner an den Rand zu drängen und ihn dort zu halten ❶: Wer den Feind erfolgreich blockiert, muss nur noch abwarten, bis er begraben wird.

Gegen CPU-Gegner nimmst Du Dich vor den wirren Flitzern in Acht, die laufend Haken schlagen und einem Bomben vor die Nase setzen: Bleib immer dabei in Bewegung und halte die Spinner auf Abstand, sonst sperren sie Dich ein – und oft auch noch sich selbst dazu.

Weiß: Beim „Tie-Break" hältst Du Deine Gegner mit Sperrbomben am Arenarand



Ernte die Extras Deiner Gegner!

Wer dem Gegner die Extras klaut, bringt ihn zur Raserei: Legt Dein Widersacher eine Bombe an eine Mauer ❶, stellst Du Dich cool auf die andere Seite und wartest die Explosion ab. Du erwischst „sein" Extra in jedem Fall schneller, da Du nur ein Feld davon entfernt bist, der Weg des Sprengmeisters aber durch die eigene Detonation blockiert ist.

Naive Gegner, die Bomben im Rücken Deiner ruhig wartenden Figur legen, beachtest Du nicht, denn Deine Sackgasse verwandelt sich in einen Durchgang – die gesprengte Mauer wird zum Fluchtweg ❷.

Pseudo-Sackgassen: Hat Rot seine Bombe an die Mauer gelegt, stellt sich Weiß...

...auf die andere Seite, schnappt sich das freie Extra und flüchtet nach rechts

Rache ist süß

Die „Revenge"-Option ermöglicht Bombardements aus dem Abseits: Warte Explosionen ab und schleudere Dein Dynamit hinein – diese Würfe sind unberechenbar.

Bei der Super-Variante kommst Du bei Erfolg sogar wieder zurück ins Match: Fiese Spieler sprengen sich deshalb mit einem „Anatolschen" (siehe den ersten Trick) selbst ❶ und nehmen dann den gefährlichsten Konkurrenten aufs Korn: Von Mauern eingeschlossen, hat dieser dann kaum eine Chance noch auszuweichen – er fliegt raus und Du bist wieder drin ❷!

Gemeine Taktik: Der weiße Spieler sprengt sich selbst, um...

...anschließend den schwarzen Bomber von außen zu vernichten!

Text: Oliver Ehrle, Winnie Forster

GAME BOY COLOR

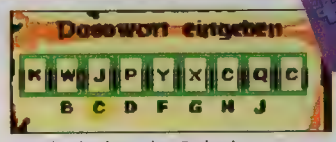
Shrek: Fairy Tale Freakdown

Oh Shrek! In diesem Fightspiel muss sich der heldenhafte Oger gegen unterschiedliche Gegner aus dem Film behaupten. Die Eingabe der Codes erfolgt wie immer über ein spezielles **Passwort-Menü**, das Du über das Hauptmenü erreichst.

Passcodes

Als Shrek:		Als Thelonius:
Dorf: SMHTVKCQR	Dunkler Wald: KDNBQGKVY	Dorf: LRSVGTLXM
Kerker: TQDFNHGGM	Brücke: KWJPYXCQC	Kerker: YFSVGTLXK
Sumpf: TFGKWLSJJ	Schloss: YNNHLBMBY	

Aktiviert im Hauptmenü „Passwort"...



...und gebt dann den Code ein

***KWJPYXCQC**: Der Drache auf der Brücke hat eine ordentliche Abreibung verdient*

GAME BOY ADVANCE

Pitfall: The Mayan Adventure

Der Konsolen-Klassiker kehrt nun auch auf den GBA zurück. Mit dabei: eine gehörige Portion an Cheats.

Zur Aktivierung der Schummeleien drückt Ihr im **Hauptmenü** zunächst folgende Tasten:

L SELECT Ⓐ SELECT R Ⓐ L SELECT

Anschließend könnt Ihr Euch durch das Drücken von SELECT + L oder SELECT + R **einen Level aussuchen.**

L SELECT Ⓐ SELECT R Ⓐ L SELECT: *Mit diesem Code schaltet Ihr im Hauptmenü die Cheateingabe frei*

Mit SELECT + L sucht Ihr Euch jetzt den letzten Level aus, wo Ihr den Kampf gegen Kriegergeist Zakelua bestehen müsst

Im Spiel stehen noch zwei **weitere Schummeleien** zur Verfügung.

Alle Waffen voll aufgeladen:
SELECT + Ⓑ

Freie Bewegung:
SELECT + Richtungstasten

SELECT + Ⓑ: *Da die Munition jetzt nie mehr ausgeht, haben die Gegner keine Chance gegen Pitfall Harry Jr. (l.)*

SELECT + ***Richtungstasten**: Warum sich noch die Mühe machen und die einzelnen Plattformen anspringen?*

Abschließend gibt es noch die Möglichkeit, die Zahl der **Continues auf neun zu erhöhen**. Drückt dazu **im Continue-Bildschirm** mehrmals schnell die Ⓑ- oder die START -Taste.

In diesem Screen mehrmals Ⓑ oder START pressen – schon gibt's neun Continues

Tony Hawk's Pro Skater 2

Startet eine neue Session und **pausiert** das Spiel dann. Jetzt könnt Ihr die Schummelcodes eintasten. Der Bildschirm wackelt zur Bestätigung.

Alle Levels freischalten:
R + (Ⓐ START Ⓐ → ↑↑↓↓↑↑↓)

Levelziele zu 100% erfüllen, Level freischalten und Geld aufs Konto:
R + (Ⓑ Ⓐ ← ↓ Ⓑ ← ↑ Ⓑ ↑ ← ←)

Mindy freischalten:
R + (Ⓐ ← ← ↑ → Ⓑ Ⓐ START)

Spiderman freischalten:
R + (↑↑↓↓ ← → ← → Ⓑ Ⓐ START)

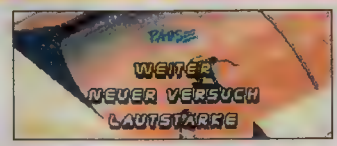
Wall Ride à la Spiderman (vorher Spiderman freischalten):
R + (→ Ⓐ ↓ Ⓑ Ⓐ START ↓ Ⓐ → ↓)

Blut ein-/ausschalten:
R + (Ⓑ ← ↑ ↓ ← START START)

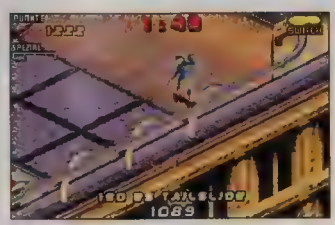
Smileys statt Blut oder Funken:
R + (START Ⓐ ↓ Ⓑ Ⓐ ← ← Ⓐ ↓)

Zeit auf 0:00 zurücksetzen:
R + (← ↑ START ↑ →)

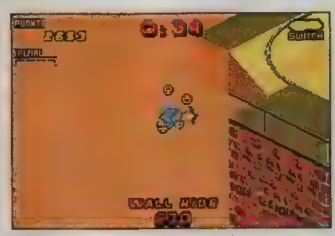
Zoom-Modus:
R + (← Ⓐ START Ⓐ → START → ↑ START)



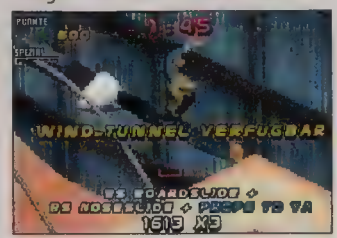
***Pausiert** das laufende Spiel, um die Cheats zu aktivieren*



R + (Ⓐ START Ⓐ → ↑↑↓↓↑↑↓): *Ab sofort kann Tony seine Tricks auch über den Dächern von Boston ausführen*



R + (START Ⓐ ↓ Ⓑ Ⓐ ← ← Ⓐ ↓): *Och, es tut doch gar nicht weh! Mit Smileys statt Blut geht der Schmerz schnell vorbei*

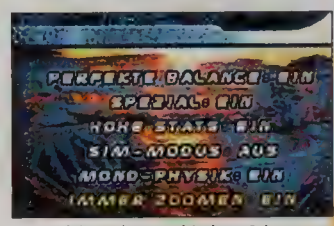


R + (← Ⓐ START → START → ↑ START): *Jetzt könnt Ihr Tony beim Tricks machen beinahe über die Schulter schauen*

Die restlichen Cheats lassen sich über das Optionen-Menü abrufen. Gebt im **Hauptmenü** folgenden Code ein:

R + (Ⓑ Ⓐ ↓ Ⓐ START START Ⓑ Ⓐ → Ⓑ → Ⓐ ↑ ←)

R + (Ⓑ Ⓐ ↓ Ⓐ START START Ⓑ Ⓐ → Ⓑ → Ⓐ ↑ ←): *Im **Hauptmenü** gebt Ihr den Cheat ein und wechselt dann ins Optionen-Menü und dort zu den Cheats...*



...jetzt könnt Ihr verschiedene Schummeleien an- oder ausschalten...

...zum Beispiel den wirklich bunt schillernden Disco-Modus

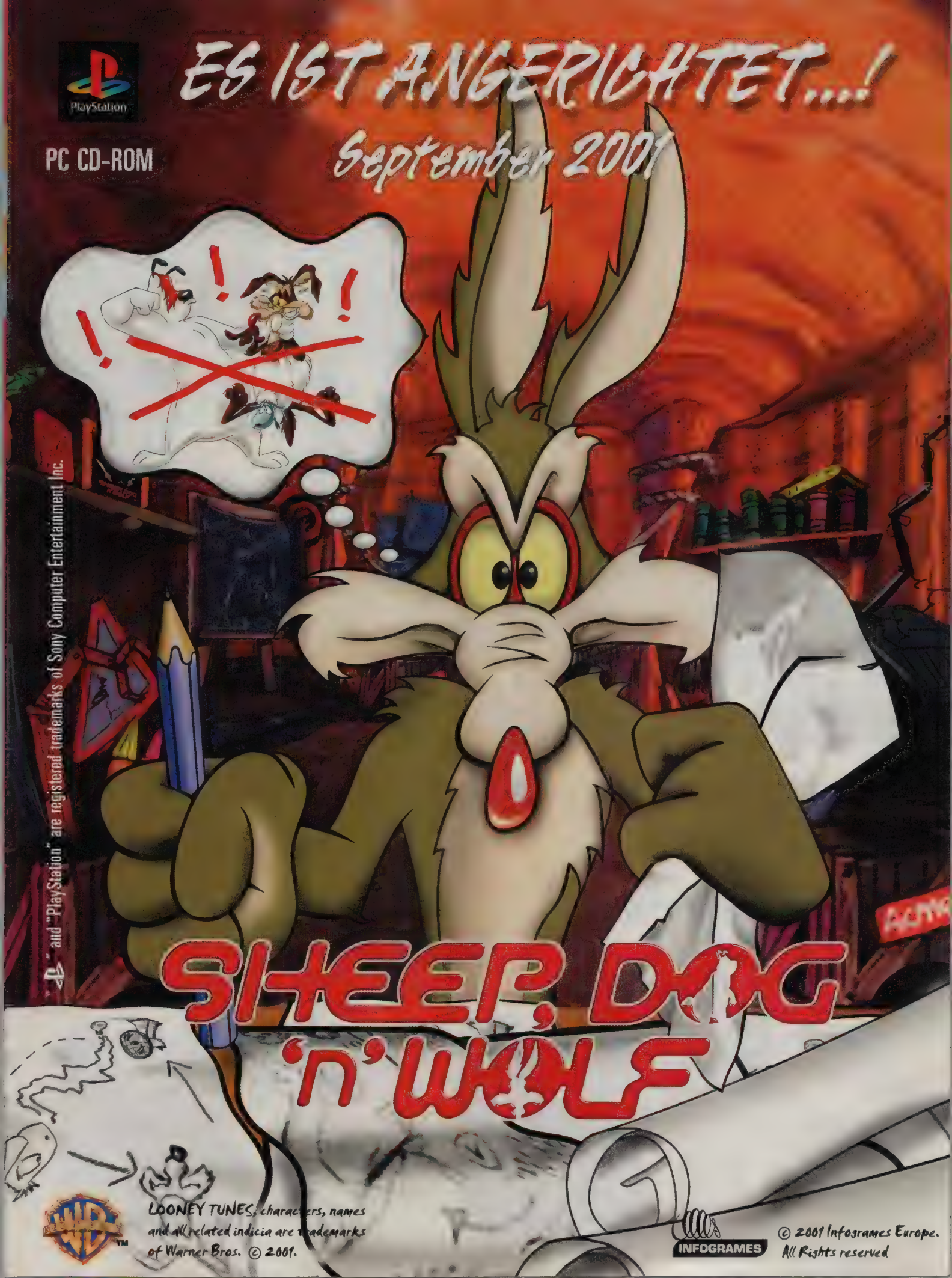
GBA-Zubehör entwirrt

Der Fehlerteufel hat in SCREENFUN 9/01 ganz frech zwei Namen verdreht. Mit dem **Rubber Guard** kannst Du Dir den GBA um den Hals hängen. Das **3 in 1** erschwert dagegen die Steuerung. Beide kosten 15 Mark.

Top: das Thrustmaster „Rubber Guard"

Wacklig: das „3 in 1" von Thrustmaster

Text: Martin Metzler


PlayStation
ES IST ANGERICHTET...!
September 2001
PC CD-ROM
SHEEP, DOG 'N' WOLF
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001.
INFOGRAMES
© 2001 Infogrames Europe. All Rights reserved

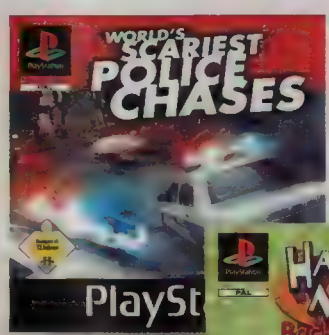
KARSTADT

Spielen

BREATH OF FIRE IV

49.95

€ 25.54



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

59.95

€ 30.65

MEGAMAN X5

49.95

€ 25.54

HARVEST MOON BACK TO NATURE

89.95

€ 45.99

SHEEP, DOG N' WOLF

69.95

€ 35.76

DAS GROSSE DINORENNEN

59.95

€ 30.65

PS 2
Mit einem Controller.

799.-

€ 408.52

GTA 3 A-SPEC

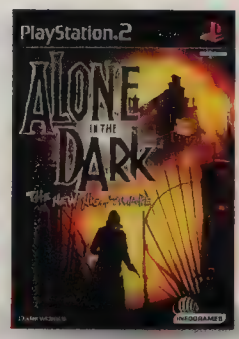
119.95

€ 61.33

ALONE IN THE DARK
NEW NIGHTMARE

139.95

€ 71.56



ATV
OFFROAD

119.95

€ 61.33

BLOODY ROAR 3

119.95

€ 61.33

PARIS-DAKAR
RALLY

119.95

€ 61.33

ONIMUSHA
WARLORDS

119.95

€ 61.33

KARSTADT

MARIO PAK
Mit einem Controller und Software SUPER MARIO 64.
199.95
€ 102.23

GAMEBOY COLOR
149.95
€ 76.67

Mach Dich auf die Konsolen!

KIRBY 64
THE CRYSTAL SHARDS
129.95
€ 66.44

MARIO KART 64
79.95
€ 40.88

EXCITEBIKE 64
129.95
€ 66.44

POKÉMON
PUZZLE CHALLENGE
79.95
€ 40.88

POKÉMON
GOLDENE EDITION oder
SILBERNE EDITION
Je 79.95
€ 40.88

MARIO TENNIS
79.95
€ 40.88

SUPER MARIO ADVANCE

89.95

€ 45.99

TWEETY & THE MAGIC GEMS

99.95

€ 51.10

F-ZERO

89.95

€ 45.99

FINAL FIGHT ONE

99.95

€ 51.10

MARIO KART SUPER CIRCUIT

89.95

€ 45.99

JURASSIC PARK THE DNA FACTOR

99.95

€ 51.10

GTA2

Die Vollversion dieses Actionspektakels findest Du auf der SCREENFUN-CD. Damit Dir der Ausflug in die Stadt der Korruption und des Verbrechens leicht fällt, gibt es hier nicht nur Spielregeln und Tipps, sondern auch den Lösungsweg für die ersten drei Missionen.

Einmal Gangster spielen... In der „GTA"-Serie kannst Du den Cops und anderen Banden zeigen, wer in der Stadt der Boss ist

Die Bildschirm-Informationen

Gebietsname ❶

Wenn man ein Gebiet wechselt oder **[F9]** drückt, taucht hier der Name des aktuellen Stadtteils auf.

Bonus-Multiplikator ❷

Um möglichst schnell viele Punkte zu sammeln, sollte der Multiplikator sehr hoch sein – alle gewonnenen Punkte werden mit dieser Zahl multipliziert. Außerdem erhöht er sich, wenn Du Aufträge erfüllst.

Punktestand ❸

Es gibt Punkte für jedes geklaute Auto, für jeden Zusammenstoß (mit Passanten oder anderen Wagen), für das Abservieren eines Bandenmitglieds und für erfüllte Aufträge.

Respektmesser ❹

Für jede Bande steht eine eigene Leiste. Sie zeigt an, wie gut oder schlecht Dein Ruf bei der jeweiligen Organisation ist. Du beginnst mit einer neutralen Position und entscheidest selbst, für wen Du arbeiten möchtest. Erfüllst Du die Aufträge einer Bande, steigt Dein Ruf und die Leiste kehrt sich ins Positive. Dies hat jedoch meist zur Folge, dass eine andere ins Negative übergeht: Hüte Dich, wenn Du das Gebiet dieser Organisation betrittst!

Einsatzpfeil ❺

Dieser äußerst wichtige Pfeil zeigt Dir das aktuelle Ziel Deiner Mission an. Beachte, dass die Richtung nur die Luftlinie anzeigt und nicht den optimalen Weg.

Gesucht-Level ❻

Je mehr Icons dort auftauchen, desto stärker sind die Cops hinter Dir her. Bei zu vielen Gesichtern solltest Du eine Weile untertauchen.

Leben ❼

Zu Beginn des Spiels besitzt Du fünf Bildschirm-Leben. Im weiteren Verlauf kannst Du jedoch noch weitere hinzugewinnen.

Waffe ❽

Hier wird die Waffe angezeigt, die Dein Gangster in Händen hält. Hier eine Auswahl aus der Palette: Pistole, Gewehr, Schrotflinte, Maschinengewehr, Flammenwerfer, Raketenwerfer, Elektroschock-Waffe, Molotow-Cocktail und Granate.

Öffentliches Telefon ❾

In jedem Bandenbezirk stehen drei öffentliche Telefone. Wird Dir ein Job angeboten, klingelt eines davon. Möchtest Du den Auftrag annehmen, nimmst Du einfach den Hörer ab. Beachte, dass jedes der drei Telefone zugleich den Schwierigkeitsgrad der Mission angibt: grün = einfach, gelb = mittel, rot = schwierig.

Wagenname ❿

Hier steht der Name des Wagens, den Du Dir „ausgeliehen" hast.

Nachrichten ⓫

In diesem Bereich werden die Telefongespräche und somit auch die Missionsziele aufgezeichnet. Drücke die **[F7]**-Taste, um durch frühere Nachrichten zu blättern.

Bandenkompass ⓬

Die drei verschiedenfarbigen Pfeile zeigen die Richtungen der Gebiete, in denen sich die drei Banden eines Stadtteils befinden. Wird aus den drei Pfeilen ein einzelner und verfärbt sich das Innere des Pfeils grün, gelb oder rot, siehst Du, wo sich das Telefon mit dem entsprechenden Schwierigkeitsgrad befindet.

Die Steuerung

Du kannst die Steuerung nach Belieben einrichten. Diese Tasten sind bereits voreingestellt:

Aktion	Standard-einstellung	Classic-Einstellung
Nach links drehen	←	[Y]
Nach rechts drehen	→	[X]
Vorwärts laufen/fahren	↑	[U]
Rückwärts laufen/fahren	↓	[I]
Springen/Bremsen	[SPACE]	[P]
Ins Fahrzeug ein/aussteigen	[ENTER]	[W]
Angriff	[STRG]	[9]
Nächste Waffe	[X]	[TAB]
Vorherige Waffe	[Y]	[ALT]+←
Spezialbewegung ❶	[TAB]	[S]

❶ Die **Spezialbewegung** übernimmt folgende Funktionen:

Zu Fuß:	Du machst ein unangenehmes Geräusch
Im Fahrzeug:	Du hupst
Im Panzer:	Halte die Taste gedrückt, um mit ←/→ den Geschützturm zu bewegen

Sonstige Tasten

[F6] Pausiert das Spiel. Außerdem wird Dein aktueller Status in verschiedenen Bereichen angezeigt.

[F7] Mit dieser Taste blättert man durch die vorherigen Nachrichten. Solltest Du nicht mehr wissen, was als Nächstes zu tun ist, drücke einfach **[F7]**.

[F9] Der Name des Gebiets, in dem Du Dich gerade befindest, wird für kurze Zeit angezeigt.

[ESC] Folgt ein Druck auf **[ENTER]**, beendest Du das derzeitige Spiel und kehrst zum Hauptmenü zurück.

Grundsätzliche Spielregeln

Los geht's

Wähle zu Beginn einen von acht Spielern aus. Alle Ergebnisse werden von nun an unter diesem Namen (den Du auch ändern kannst) gespeichert. Möchtest Du den Spielstand sichern ❶, suchst Du die Kirche des jeweiligen Stadtteils auf.

Du solltest allerdings mindestens 50.000 Dollar dabeihaben, wenn Du vom Priester nicht wieder auf die Straße geschickt werden möchtest.

Das Gesetz

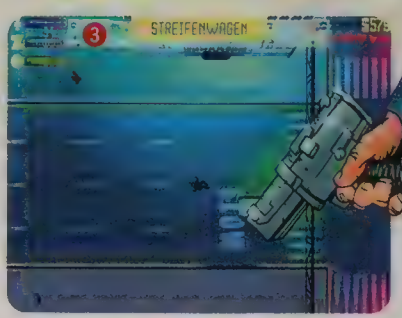
Ist Dir ein Cop auf den Fersen, such rasch das Weite ❷. Fahr ungesehen in eine Seitengasse und warte, bis die Suche eingestellt wurde.

Kommt die Polizei mit Deinen Untaten nicht mehr klar, wird das SWAT-Kommando gerufen. Diese Jungs ballern ohne Rücksicht auf Verluste. Kannst Du ihnen entkommen, hast Du es mit Spezialagenten zu tun. Danach kommt nur noch die Armee.

Verletzt oder geschnappt

Wirst Du stark verwundet, musst Du ins Krankenhaus. Dort wirst Du nicht nur geheilt, sondern auch beklaut: Sämtliche Ausrüstungsgegenstände wechseln den Besitzer. Als kleines Trostpflaster behältst Du Deinen Bonus-Multiplikator.

Nicht so, wenn die Polizei Dich schnappt ❸: Der Multiplikator wird halbiert und Deine Ausrüstung beschlagnahmt. Dafür wird Dein Gesucht-Level auf Null zurückgestellt.



Schnelle Karren, große Knarren: In „GTA 2" wird nicht nur wild gefahren, sondern auch scharf geschossen...

Ziel des Spiels

Vom kleinen Lieferantenjob zum großen Coup: Erfülle riskante Aufträge für verschiedene Verbrecherorganisationen und verschaffe Dir so den nötigen Respekt, um die heißesten Arbeiten zu bekommen. Mit zunehmender Schwierigkeit steigt auch Dein Lohn: Wirst Du der meistgesuchte Gauner der Stadt?

Die Stadtteile

Die Stadt des Verbrechens ist in drei Sektoren unterteilt: Downtown, Residential und Industrial. Du startest Deine Gauner-Karriere in der Downtown: Hier verdienst Du Dein erstes Geld, freundest und feindest Dich mit Banden an und erkämpfst Dir einen soliden Ruf.

Sind schließlich 1 Million Punkte ergattert, geht's in den Residential Sector. Hier weht schon ein rauerer Wind: Die Einsätze werden zunehmend gefährlicher, und Dein Gangster muss sein ganzes Können unter Beweis stellen, um in den letzten Stadtteil vorzudringen: den Industrial Sector.

Das kleine Banden-Lexikon

Sieben Banden

Im Spiel gibt es sieben verschiedene Organisationen, die sich in der Stadt breit gemacht haben.

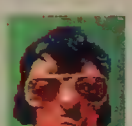
Damit Dir eine Bande einen Auftrag anbietet, musst Du Dir Respekt verschaffen. Das geschieht, indem Du Aufträge erfolgreich absolvierst oder gegnerische Bandenmitglieder ausschaltest. Je mehr Respekt Du Dir bei einer Organisation ergaunerst, desto größere Jobs bietet sie an und desto mehr wirst Du von den anderen Banden verachtet.

Yakuza
Stadtteil: Downtown

Diese eitlen Gangster lieben teure Klamotten, hochmoderne Waffen und die besten Wagen. Johnny Zoo, der Kontaktmann am Telefon, informiert Dich über die Auftragslage im Südwesten des Downtown-Viertels. Die Erzfeinde dieser asiatischen Gang sind die Zaibatsu.

Loonies
Stadtteil: Downtown

Die ausgeflippten Loonies beherrschen den Nordwesten von Downtown. Man munkelt, dass sie die Irrenanstalt in ihre Gewalt gebracht haben und mit ihrem wahnsinnigen Glauben die Weltherrschaft erzwingen wollen. Elmo vergibt bei dieser Bande die Jobs.

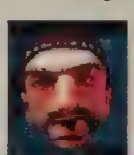


Rednecks
Stadtteil: Residential

Diese religiösen Fanatiker handeln mit schwarz gebranntem Alkohol, den sie in ihrem Fuhrpark von Lastwagen-Anhängern verwalten. Sie hassen jeden, der ihrem Glauben nicht folgt, allen voran die SRS. Die Rednecks sind rot-blau gekleidet, ihr Kontaktmann heißt Billy Bob Bean.

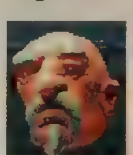
SRS
Stadtteil: Residential

Militante Wissenschaftler haben diese Organisation ins Leben gerufen. Mit Genmanipulationen strebt sie die Weltherrschaft an. Von Dr. Labrat erfährst Du alles Weitere. Die Forscher sind an gelben Kleidern und Wagen zu erkennen. Auf die Zaibatsu sind sie schlecht zu sprechen.



Russen
Stadtteil: Industrial

Diese Bande stiehlt Autos und Waffen und schmuggelt sie in ihre Heimat. Ihre Mitglieder sind professionelle Killer, die selbst vor dem Handel mit Organ- und Körperteilen nicht zurückschrecken. Die Farbe der Gang ist natürlich Rot. Ansprechpartner für Aufträge: Jerkov.



Hare Krishna
Stadtteil: Industrial

Die Hare Krishna verachten jegliche Technik: Mit der Zertrümmerung von Waffen und Autos glauben sie, der Welt den Frieden zurückzugeben. Kontaktmann Sunbeam wird versuchen, auch Dich zu bekehren. Die Hare Krishna sind gelb gekleidet und verachten die Russen.

Zaibatsu
Stadtteil: alle

Sie ist die mächtigste Bande in der Stadt, denn sie kontrolliert alle drei Sektoren. Die Regierung scheint diese Gang zu dulden – sie schreitet nicht dagegen ein. Try Walsh hält Aufträge für Dich bereit, solange Du genügend Respekt hast. Die Loonies sind ihre ärgsten Feinde.

Text: Frank Glaser

Allgemeine Tipps für „GTA"-Neulinge

1. Absolviere das Tutorial zu Beginn des Spiels: Du wirst mit einer Waffe und einem Wagen belohnt.

2. Nimm die Aufträge mit steigendem Schwierigkeitsgrad an. So gewinnst Du stetig an Erfahrung.

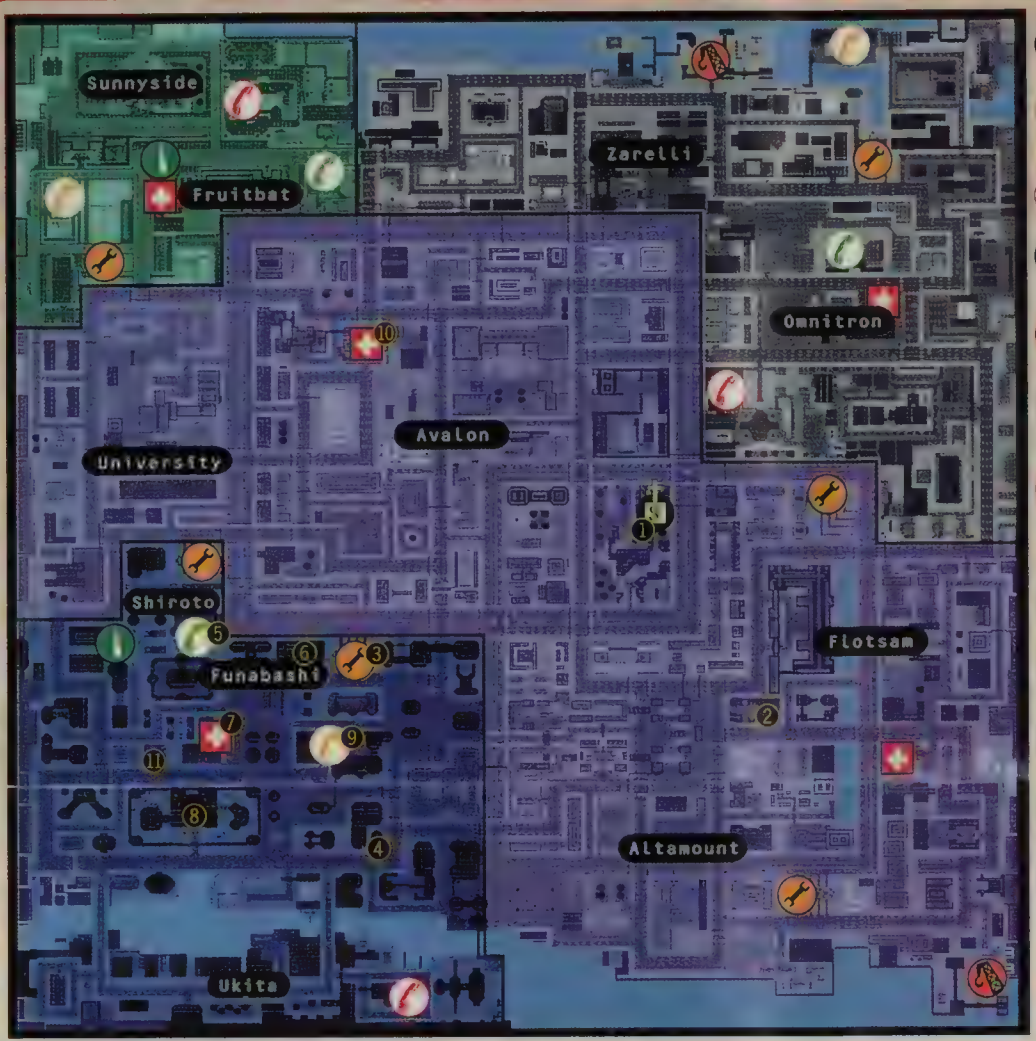
3. Zu Fuß unterwegs? Das muss nicht sein! Ist kein Polizeiwagen in der Nähe zu sehen, läuft Dein Ganove einfach auf ein stehendes Fahrzeug zu und drückt **[ENTER]**. Nach einem Faustschlag hat der Wagen den Besitzer gewechselt.

4. Vermeide das Überfahren von Fußgängern, damit Dich die Cops in Ruhe lassen. Die meisten Aufträge gestalten sich recht einfach, solange Dich die Polizei nicht verfolgt.

5. Vermeide Bezirke, in denen Dein Held nicht gerne gesehen wird und sein Respektmesser im Negativ-Bereich liegt. Übel gesinnte Mitglieder anderer Banden schießen auf ihn und den Wagen. Möchtest Du von diesen Banden Jobs, erledige einfach ein paar ihrer Erzfeinde, und schon steigt die Anzeige.

6. Lass die Bestechungsgeld-Symbole liegen, wenn Dein Gesucht-Level nur bei 1 liegt. Tauch lieber kurz in einer Seitenstraße unter, bis wieder Ruhe eingekehrt ist.

Die ersten Aufträge im Detail



- Kirche: Start-/Speicherpunkt
- Grünes Telefon: leichter Auftrag
- Gelbes Telefon: mittlerer Auftrag
- Rotes Telefon: schwerer Auftrag
- Gang Info-Telefon
- Werkstatt
- Krankenhaus
- Kran/Brechmaschine

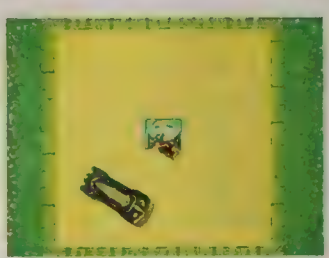
Stadtbezirke

- Neutrales Gebiet
- Yakuza-Gebiet
- Zaibatsu-Gebiet
- Loonie-Gebiet
- Wasser

Wer allzu rücksichtslos fährt, dem kleben bald die Cops an den Fersen...

Tutorial-Mission

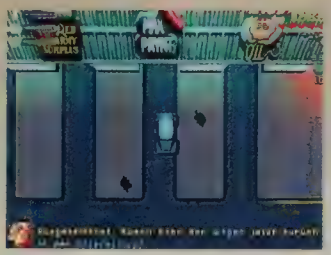
Geh ans Telefon in der Nähe des Startpunkts ❶ und hör Dir an, was der Glatzkopf zu sagen hat. **Bleib so lange beim Telefon, bis der lila Pfeil erscheint (siehe Bild)** und auf das nahe Auto zeigt. Steig erst dann ein und fahr in Pfeilrichtung.



Der lila Pfeil führt in die Bezirke der drei Banden von Downtown. Fahr vorsichtig und pass auf, dass Du keine Passanten überfährst. **Beim Telefon stellt sich Dein jeweiliger Kontaktmann vor,** bevor Du ins nächste Gebiet saust.

Wieder bei der Kirche ❶ angelangt, erhältst Du für das „Gelingen" dieser Trainingsmission eine Uzi und eine Bonusmarke. Nun liegt es an Dir, welcher Organisation Du als Erstes dienen möchtest. Hier im Beispiel ist es die asiatische Yakuza.

Downtown-Sektor: Yakuza – Banküberfall Schwierigkeitsgrad: Einfach



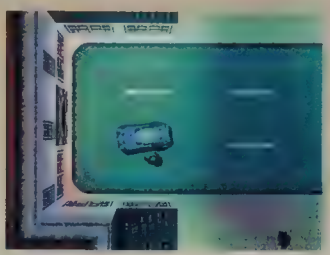
Bei der ersten Mission für die Yakuza spielst Du Chauffeur: **Hol Hiroshi nach einem Überfall von der Bank ab und fahr ihn zum Treffpunkt.** Fahr dabei vorsichtig, um keine Passanten zu verletzen und so die Polizei zu alarmieren.

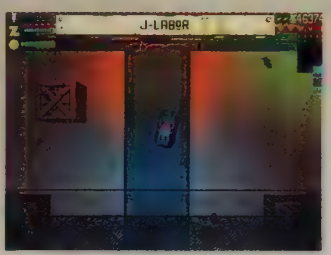
Park den Wagen vor der beraubten Bank ❶, spring über die Mauer und lauf die Treppe hinauf. Mit der Uzi im Anschlag näherst Du Dich den beiden Wachen: Schalte sie aus und **lauf mit Hiroshi und der Beute zurück zum Fluchtauto.**

Ab sofort hast Du die Polizei am Hals. Johnny überlässt Dir 5.000 Dollar, **damit Du durch die Lackiererei ❷ fahren und Deinem Wagen eine neue Farbe verpassen kannst.** Folge dem Pfeil und lass Dein Auto von den Cops nicht stoppen.

Begib Dich mit dem frisch lackierten Auto und einem Gesucht-Level von Null zum Treffpunkt ❸. **Nachdem Du durch das Rolltor gefahren bist,** ist die Mission erfolgreich bestanden. Such nun das nahe Telefon ❹: Der Pfeil zeigt den Weg.

Downtown-Sektor: Yakuza – Schnapp Zitzaki! Schwierigkeitsgrad: Einfach





Die SRS-Anhängerin hat starke Argumente in der Hand

Der zweite Auftrag lässt sich viel schneller erledigen als der erste: **Du musst Doktor Zitzaki sicher vom Krankenhaus zum vereinbarten Treffpunkt bringen,** bevor er von den Zaibatsu-Gangstern erwischt wird. Dein Weg zum Doktor führt Dich zunächst zur City University.

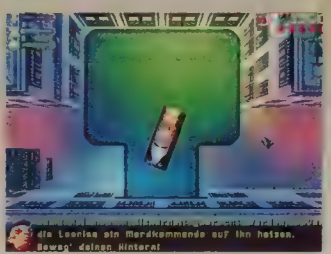
Folge dem Pfeil, um zur Universität ❺ zu gelangen, wo Dein Auto für diesen Job bereitsteht. Schnell fährst Du dann zum nahe gelegenen Krankenhaus ❻, um Doktor Zitzaki aufzulesen. **Damit er ins Auto steigt, musst Du direkt vorm Krankenhaus kräftig hupen.**

Mit dem Doktor an Bord folgst Du erneut dem Pfeil und düst zum nahen J-Labor ❼. Nachdem er dort abgeliefert wurde, klingeln 20.000 Dollar in der Kasse.

Dein nächster Auftrag besitzt bereits den mittleren Schwierigkeitsgrad: Daher ist der Pfeil gelb gefüllt.

In letzter Konsequenz kommt die Armee ins Spiel – und das bedeutet Krieg

Downtown-Sektor: Yakuza – Schnapp Dir Gama Rei! Schwierigkeitsgrad: Mittel



Nach den beiden leichten Einführungsmissionen stehen nun zwei etwas härtere Einsätze an. Folge zunächst dem gelb gefüllten Pfeil zur Telefonzelle ❽ und **nimm den rechten der beiden Apparate,** um Deinen Auftrag zu erhalten. Der Job lautet wie folgt: Hol Gama Rei aus dem Krankenhaus.

Da Gama Rei frisch operiert wurde, brauchst Du für diese Aufgabe einen Krankenwagen. Hierzu muss in der Nähe einer Hauptstraße ein Passant niedergeschossen werden (die Polizei darf nicht in der Nähe sein). Warte nun, bis der Krankenwagen angebraust kommt. **Sprinte in die Nähe des verlassenen Wagens und drück [ENTER], um einzusteigen.**

Neues Ziel ist das Krankenhaus ❾. **Drück im Hof kräftig auf die Hupe** (es sei denn, die Sirene heult ohnehin schon) und warte, bis Gama Rei zugestiegen ist. So schnell es geht, fährst Du zum neuen Zielpunkt ❿, denn die Loonies sind Euch auf der Spur. Die Mission ist bestanden und Du um 40.000 Dollar reicher, sobald Du die Rolltore passiert hast.

Falls es irgendwelche Probleme mit dem Spiel gibt, solltest Du nachsehen, ob Du auch aktuelle Grafikkartentreiber installiert hast. Probier es außerdem notfalls mit dem Patch, den Du hier findest:
www.take2.de/files/patches/GTA2v103wPatch.exe

Wie geht's weiter?
Das Handbuch und alle Karten findest Du auf der SCREENFUN-CD. Viel Spaß beim Spielen!

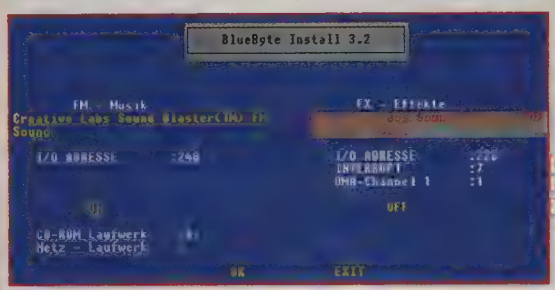
Die Siedler

Die SCREENFUN-Vollversion des Originals spielt sich doch ein wenig anders als der mittlerweile vierte Teil der „Siedler"-Reihe. Mit diesen Tipps wirst Du die Vorzüge des Klassikers im Nu zu schätzen wissen!

In Blue Bytes erstem Wuselspiel gibt es fünf verschiedene Ritterstärken

1 Installation und Setup

Die Installation startest Du am besten über den Button „Spiele" im CD-Menü. Da „Die Siedler" ursprünglich für MS-DOS programmiert wurde, musst Du im daraufhin erscheinenden Setup mit den Cursortasten navigieren. Bei den Soundeinstellungen solltest Du das Handbuch Deiner Soundkarte zu Rate ziehen. Über die Datei „Install" kannst Du das Setup immer wieder aufrufen.



Die Soundkarte muss von Hand ausgewählt werden. Musik hörst Du erst, wenn alle Angaben korrekt sind

2 Das Hauptmenü

An den Gesichtern lässt sich die Aggressivität der Computergegner erkennen

① Zum Einstieg empfiehlt sich die Trainingsmission. Die Auftragsbeschreibungen stehen im Handbuch, das sich auf der CD befindet, ab Seite 29. Dann wählst Du zwischen freiem Spiel und Szenario.

② Für das freie Spiel kannst Du eine Karte generieren lassen. Anfänger sollten zunächst mit Karten bis Größe 3 zufrieden sein, da sie sonst nur den Überblick verlieren.

③ Es gibt zehn unterschiedliche Computergegner. Die drei Balken lassen Dich Folgendes regeln (von links nach rechts): Lagerbestand, Intelligenz und Bevölkerungswachstum.

3 Der Spielstart

Einen so reichhaltigen Berg solltest Du Dir schnellstmöglich unter den Nagel reißen

Als Erstes musst Du Dir einen Standort für Dein Schloss, das als Hauptlager verwendet wird, suchen. Schieb das Bild mit gedrückter rechter Maustaste über einen Berg und klicke auf ①.

Wenn die oberen drei Rohstoffe (Gold, Eisen, Kohle) ausreichend vorhanden sind, kannst Du die Umgebung unter die Lupe nehmen. Graue Felsen und Bäume sollten in großer Zahl zu finden sein. Mit einem **Spezialklick (rechte Maustaste gedrückt halten und links klicken)** auf ② prüfst Du, ob auch genügend Platz zum Bauen da ist. Dein Schloss kannst Du überall hinsetzen, wo ein Burgensymbol zu sehen ist. Solche Symbole sollten möglichst viele in naher Umgebung liegen. Passt alles, dann wähle eine gelbe Mini-Burg an und klicke erneut auf ②.

Jetzt wird das Hauptlager hochgezogen. Mit einem Spezialklick auf das fertige Schloss hast Du alle noch verfügbaren Waren und Rohstoffe im Blick. Während des Spiels musst Du stets darauf achten, dass genug Bretter und Steine vorhanden sind. Da Du diese Güter zum Bauen brauchst, solltest Du zuallererst ihre Gewinnung sicherstellen. Wie das funktioniert, erfährst Du auf der nächsten Seite.

Die gelben Burgen zeigen, dass hier genügend Platz zum Bauen ist. Aber befindet sich auch ein rohstoffreicher Berg in der Nähe?

4 Erste Schritte

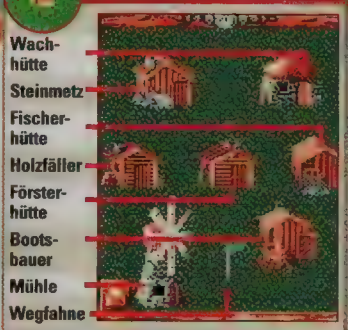
Wie soeben beschrieben, lässt Du Dir mit einem Spezialklick erneut alle Bauplätze anzeigen. Klicke auf eine Burg oder ein Haus in der Nähe einiger Bäume. Es erscheint das Bau-Icon in der Menüleiste unten links. Klicke darauf und wähle die Holzfällerhütte. Zu jedem Haus muss eine Straße führen, da sonst weder ein Bauarbeiter aufkreuzt noch Waren zur Baustelle transportiert werden. Wege führen immer von Fahne zu Fahne. Wenn Du eine anklickst, kannst Du mit dem Bau beginnen.

Die Icons, welche kreisförmig um das Fähnchen erscheinen, zeigen Steigungen an. Je ebener der Weg, desto schneller kommen Deine Siedler voran. Der Wegebau wird beendet, sobald Du eine andere Fahne erreichst. Mit einem Klick auf das Bau-Icon in der Menüleiste kannst Du ihn auch abbrechen. In unmittelbarer Nähe des Holzfällers solltest Du ein Sägewerk (Burg-Bauplatz nötig) und eine Försterhütte bauen.

Zwischen mehreren Felsen errichtest Du noch eine Steinmetzhütte, und Deine Grenzen kannst Du mit zwei bis drei Wachhütten ausdehnen. Vergiss nicht, alle Gebäude mit Wegen zu vernetzen.

Diese Gebäude sollten zuerst errichtet werden, da sie den Nachschub an Baustoffen sicherstellen (v.l.): Försterhütte, Sägewerk, Holzfäller, Steinmetz und Wachhütte

Kleine Gebäude



Große Gebäude 1

Große Gebäude 2

Bergwerke

5 Jetzt geht's looos!

Es ist an der Zeit, Rohstoffe zum Bau von Waffen und Werkzeugen zu gewinnen. Lege einen Pfad auf einen Berg und schließ den Wegbau mit einem Spezialklick ab. Wende nun den Spezialklick auf die neue Fahne an und klicke im erscheinenden Menü auf den Siedlerkopf. So oft Du diesen Vorgang wiederholst, so viele Geologen werden den Berg untersuchen. Rohstoffvorkommen kennzeichnen sie mit bunten Punkten auf Schildern (schwarz=Kohle, rot=Eisen, gelb=Gold, weiß=Stein).

Errichte nach Möglichkeit zwei Kohle-, eine Eisen- und eine Goldmine. Um Waffen, Werkzeuge und Gold zu erhalten, brauchst Du in möglichst naher Umgebung noch diese Betriebe: Eisenschmelze, Schmiede, Schlosser und Goldschmelze. Zur Versorgung der Bergwerksarbeiter errichtest Du Farm, Mühle und Bäckerei.

Achte immer darauf, dass ausreichend Bretter und Steine in Deinem Schloss lagern. Ist dies nicht der Fall, solltest Du vielleicht eine zusätzliche Holzfällerhütte oder einen Steinmetz bauen. Bist Du bereit, einen Gegner anzugreifen, brauchst Du den Spezialklick nur auf eine nahe gelegene feindliche Wachhütte anwenden.

Je kürzer die Wege, desto schneller werden Güter produziert

Hier kannst Du wählen, mit wie vielen Rittern Du angreifst

6 Die weiteren Menüs

In den vielen Menüs lässt sich fast jede Info einholen

① Auf der Übersichtskarte erkennst Du beispielsweise, wo sich die Gegner befinden und wie viel Land sie schon besitzen.

② In acht Untermenüs kannst Du Schaubilder sowie Diagramme betrachten und Statistiken zur Güter- und Nahrungsmittelproduktion abrufen.

③ Hier lassen sich Nahrungsmittel- und Güterversorgung regeln, Produktions- und Transportprioritäten setzen und Angriffs-/Verteidigungseinstellungen vornehmen.

Übrigens: Die umfangreiche Anleitung und Tipps für Fortgeschrittene findest Du ebenfalls auf der SCREENFUN-CD in der Rubrik „Spiele".

Text: Timo Koch

mitmachen @@@ anfassen @@@ ausprobieren @@@ mitmach

140.000 Besucher @ 70 Mitmach-Events @ 230 Aussteller

Messegelände Berlin

unter dem Funkturm

outfitsportlifestyle

YOU

Mehr als 70 Großevents erwarten Dich!

Hier eine kleine Auswahl:

BRAVO · BRAVO Screenfun · GIRL! · BRAVO TV · BRAVO Sport · BRAVO.de

Spektakel, Action, Trends, Musik und Stars rund um die Uhr: BRAVO-Family-World auf der YOU powered by SIEMENS mobile

e-plus

Kultige Indoor-Schlittschuhbahn mit Rentalstation

Fanta Kickboarding Tour 2001

Zwei gigantische Schneepisten zum Snowboarden

Capri-Sun BIG bringt Action, Fun und Energie

"You can make it always"-Showbühne

NIVEA · Young Music Mixes

"Be yourself": Typberatung von den NIVEA Stylingprofis

Milka

Milka-Mountain-bikeparcour mit Rentalstation

> FRAG DEIN HANDY zed™

Beachsoccer Cup

Die ganze Welt des Internets

work by edding

Der offizielle Stift der YOU 2001

NFL

NFL Experience Park

Bewag

Autoscooterfun

BILD/VIVA-Musikbühne mit 30 Top-Liveacts und den bekannten VIVA-Moderatoren

AOK · 104.6 RTL Berlins Hit-Radio

3 Tage Fun mit AOK und 104.6 RTL: Musik, Action und viele Überraschungen

Schwarzkopf poly LIVE · CineStar Der Filmpalast

Großes Hollywoodkino mit der exklusiven Preview von "Natürlich Blond"

Europas größte Jugendmesse

12.-14. Oktober 2001

Eintrittspreise:
Tageskasse:
Einzeltageskarte: DM 18,00
Gruppentageskarte je Person DM 13,00 (ab 10 Personen)
Vorverkaufsgebühr DM 2,00 p.P.

Vorverkauf:

Ticket-Hotline: eventim 0180-5570000

Öffnungszeiten:
täglich von

Veranstaltungsort:
Messe
25, 26 & F

Veranstalter:
YOU Team Messe
Pressekontakt:
Tel. 0228/72 52 0

YOU

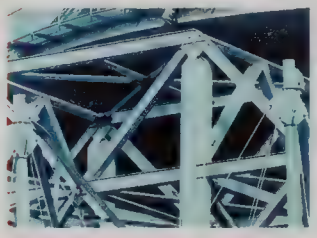
mitmach www.you.de ausprobieren @@@ mitmach

WICHTIGE FUNKTIONEN DER DIGITAL-KAMERA

Dank einer Digitalkamera kannst Du Deine Schnappschüsse sofort ansehen. Damit die Aufnahmen auch gelingen, solltest Du Dich mit einigen Eigenschaften auskennen.

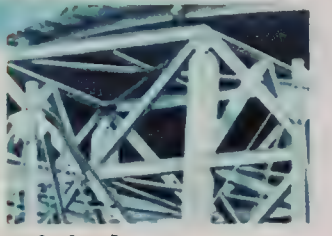
Das Zoom

● Das Zoom vergrößert weit entfernte Motive. Dabei gibt es einen wichtigen Unterschied zwischen optischem und digitalem Zoom.



Optisches Zoom

● Das optische Zoom vergrößert durch eine Verschiebung der Linsen. Das Detailmotiv wird in voller Auflösung in der Kamera gespeichert.



Digitales Zoom

● Das digitale Zoom ist eigentlich gar kein Zoom. Das Bild wird ungezoomt aufgenommen und die Vergrößerung einfach hochgerechnet. Dies führt zu sichtbarer Unschärfe. Besser: das Foto später am PC mit der Bildbearbeitung vergrößern.

Komprimierung

geringe Kompression

● Komprimieren verkleinert den Speicherplatz von Bildern. Geringe Kompression ist gut, wenn man die Aufnahme später groß ausdruckt, benötigt aber viel Platz.

normale Kompression

● Guter Kompromiss aus Auflösung und Platzbedarf. Bei normaler Kompression von 1:15 eines 2-Megapixel-Bildes passen 50 Bilder auf einen 32-MB-Speicher.

starke Kompression

● Bei einer zu starken Komprimierung leidet die Bildqualität. Lieber gleich eine niedrigere Auflösung (etwa 640 x 480) mit normaler Kompression wählen.

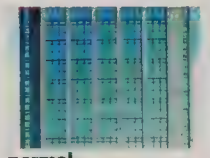
ISO-Empfindlichkeit

● **ISO 100** Durch den ISO-Wert stellt man die Lichtempfindlichkeit ein. ISO 100 eignet sich für normale Tageslicht-Aufnahmen mit hellen Motiven oder Porträts.

● **ISO 200** kommt immer dann in Frage, wenn die Motive etwas lichtschwach sind, etwa bei Bewölkung, gegen Abend oder in geschlossenen Räumen.

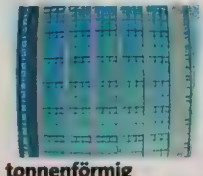
● **ISO 400** eignet sich für Aufnahmen bei Nacht und ohne Blitz. Auch für schnelle Sportaufnahmen ist es ideal.

Verzeichnung



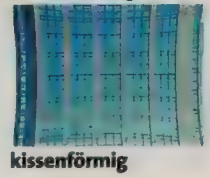
normal

● Im Optimalfall tritt keine Verzeichnung auf: Gerade Linien sehen auch auf dem Bild gerade aus.



tonnenförmig

● Bei Weitwinkelaufnahmen (Wegzoomen) tritt oftmals eine tonnenförmige Verzeichnung auf...



kissenförmig

● ...während die kissenförmige Verzeichnung eher bei Tele-Aufnahmen (Heranzoomen) zu sehen ist.

Text: Matthias Metzler · Fotos: K. Börner (1), F. Lange (1) · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Sechs Digitalkameras im Test

- Canon PowerShot A20
- Fujifilm FinePix 2300
- HP PhotoSmart 315
- Kodak DX 3500
- Sony DSC-P50
- Toshiba PDR-M61

Bitte lächeln! Du siehst das Foto sofort im LCD-Monitor

Alles digital

Digitalkameras sind praktisch und machen viel Spaß. SCREENFUN testet sechs Geräte für Einsteiger und fortgeschrittene Fotografen.

INFO

So haben wir getestet

- **Ausstattung**
Hier wurde geprüft, was die Kameras für ihr Geld bieten. Darunter fallen die gebotene Auflösung, das Objektiv, das Zoom, das LC-Display (LCD, kleiner Bildschirm), die Menüführung, Speichermedien, Strom, Software und Ähnliches.
- **Handhabung**
Wie ist die Kamera verarbeitet, wie bequem lässt sich damit umgehen? Wichtig sind Griffigkeit, intuitive Bedienung und praktische Menüsteuerung.
- **Leistung**
Schärfe, Lichtstärke, Komprimierung, Rauschen, Tonwiedergabe und Ähnliches wurden hier kritisch betrachtet. Typische Schwächen und Stärken zeigen die individuelle Leistung und wo die Kamera Freude oder Ärger bereitet.

Digitalkameras sind toll: Jeder kann einfach drauflos knipsen und sich das Ergebnis gleich danach auf einem kleinen Monitor ansehen. Aufnahme misslungen? Die Freundin hat die Augen zu oder die Partygäste sind total verwackelt? Macht nichts – einfach Bild gelöscht und noch mal neu aufgenommen!

Doch welche Kamera ist die richtige Wahl? Die Preisunterschiede sind groß, und im Vergleich zu herkömmlichen Geräten sind die digitalen Kollegen teuer. Wer so viel Geld ausgibt, sollte wissen, worauf es ankommt!

Die Bildqualität

Digitalkameras sind in Megapixel-Klassen aufgeteilt. Je höher die Klasse, umso mehr Bildpunkte kann der Chip in der Kamera aufnehmen. Von billigen Einmegapixlern sollte man die Finger lassen. Die Technik ist nicht mehr aktuell und die Bildqualität enttäuscht. Für richtig gute Bilder darf es schon ein Gerät mit **zwei Millionen Pixel** sein.

Zum Glück sind diese Cams so langsam auch bezahlbar geworden. Sechs Kameras hat SCREENFUN ins Testlabor geschickt, wo sie bis zum letzten Pixel durchgecheckt wurden. Vom einfachen Einsteigergerät bis hin zur anspruchsvollen Hobbykamera war im Testfeld jede Kategorie vertreten.

Der Bildspeicher

Wie viele Bilder Du schießen kannst, hängt von der Größe des Bildspeichers ab. Die Hersteller legen meist nur kleine austauschbare Speicherkarten von 8 MB bei. Das reicht oft nur für ein gutes Dutzend hochauflösender Aufnahmen. Du solltest Dir also zusätzlich noch einen **32-MB-Speicher** kaufen. Der kann rund 50 Bilder aufnehmen und kostet ab 130 Mark.

Das Zoom

Wer ein günstiges Modell sucht, kann locker auf Zoom-Funktion verzichten. Wenn es aber eine Zoomkamera sein soll, musst Du ganz genau hinsehen.

Viele Kameras werben mit einem **digitalen Zoom**. Das ist aber Augenwischerei, denn das Bild wird hier ungezoomt aufgenommen – nur die Kamerasoftware rechnet die Vergrößerung hoch. Dadurch verschlechtert sich natürlich die Bildqualität. Besser Du gehst gleich etwas näher an Dein Motiv heran oder vergrößerst die Aufnahme daheim am PC mit einer Bildbearbeitungssoftware.

Auf jeden Fall sein Geld wert ist hingegen ein **optisches Zoom**. Die Vergrößerung wird in diesem Fall durch eine Verschiebung der Linsen erreicht. Im Gegensatz zum digitalen Zoom leidet die Bildqualität hier nicht. Es kann höchstens zu einer Verzeichnung kommen (was das genau ist, wird auf Seite 99 im „Know-how" erklärt).

Viele Kameras haben **digitales und optisches Zoom kombiniert**. Falls möglich, solltest Du das digitale in diesem Fall einfach abschalten.

Der Kontakt

Alle Kameras haben heute einen **USB-Anschluss**. Damit kannst Du die Bilder fix und einfach auf den PC übertragen.

Der Ausdruck

Digitale Schnappschüsse lassen sich auch zu Papier bringen. Welche Möglichkeiten es hier gibt, und was Du dabei beachten solltest, liest Du im Artikel „Bilder unter Druck" ab Seite 106. Jetzt lautet das Motto aber erst einmal: „Bitte lächeln!".

Text: Anders Uschold, Matthias Metzler · Fotos: Michael Kayser, Christian Vogel (2)

Die Vielseitige

Canon PowerShot A20

Die schicke Kamera von Canon wartet mit zahlreichen Funktionen auf

Gute Verarbeitung, Dreifach-Zoom und einfache Bedienung lassen die A20 sehr solide dastehen.

Ausstattung: Das Canon-Gerät hat einen guten Zoombereich. Er entspricht 35 – 105 mm bei einer herkömmlichen Kleinbild-Filmkamera (KB-Kamera).

Problemlos und preiswert ist die Stromversorgung mit vier Mignonzellen. Die mitgelieferte 8-MB-Compact-Flash-Karte sollte durch eine größere Speicherkarte ergänzt werden.

Handhabung: Das vielseitige Gerät ist sehr angenehm zu bedienen. Der LCD-Schirm hätte aber etwas größer ausfallen dürfen.

Leistung: Die Schärfe ist in der Weitwinkelposition normal, zeigt aber leichte Schwächen in den Bildecken. Ansonsten ist sie sehr gut. Kontrastreiche Motive bewältigt die PowerShot A20 durchschnittlich.

Die Wiedergabe ihrer Bilder ist in allen Helligkeiten brillant und neutral. Die Farbwiedergabe ist sehr gut bis hervorragend. Angenehm: die niedrige Scharfzeichnung, die intensiver Nachbearbeitung am Rechner nichts in den Weg legt. Die Komprimierung der Bilder erlaubt mit den Stufen 9, 15 und 37 einen großen Spielraum. Dabei sollte man zum Platz sparen beim Speichern lieber auf eine niedrigere Auflösung wechseln, statt die letzte Stufe zu nehmen.

Fazit: Gute Wahl für Jungfotografen mit Ehrgeiz. Die Cam hat nur im Weitwinkelbereich kleine Schwächen.

Das dreifach optische Zoomobjektiv fährt beim Einschalten der Kamera aus

PowerShot A20
Digitalkamera
ca. 1000 DM | Hersteller: Canon
www.canon.de
Sehr gelungene Kamera mit guten Eigenschaften und angenehm einfacher Bedienung
1-

Verständlich: Die Menüsprache lässt sich von Englisch auf Deutsch umstellen

In der „M"-Position kann man Funktionen wie die „Belichtungskorrektur" ändern

Die Flache

Fujifilm FinePix 2300

Die flache und leichte Kamera macht gute Bilder und kostet relativ wenig

Die Kamera ist leicht, schick, sehr schnell und bietet viel Auflösung für den schmalen Geldbeutel.

Ausstattung: Auffällig ist das kleine Objektiv. Die Festbrennweite mit 36 mm KB-Äquivalent richtet sich daher eher an Drauflosknipser als an Einstell- und Technikfreaks.

Typisch für Fuji: Eine SmartMedia-Speicherkarte wird verwendet, die mit 8 MB nur normal im Umfang ist. Den Strom bezieht die Kamera wie das Canon-Gerät über vier Mignonzellen.

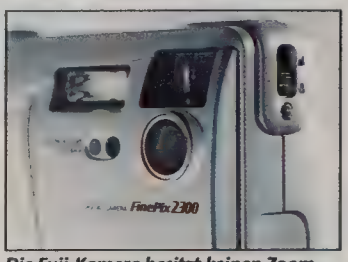
Handhabung: Das Objektiv hat mit Lichtstärke 4.8 eine hohe Schärfentiefe. Da es kaum bewegte Elemente enthält, ist es sehr schnell. Leider stößt es bei dunklen Motiven schnell an seine Grenzen – als Empfindlichkeit stehen nur ISO 100 zur Verfügung.

Leistung: Die Schärfe über den gesamten Bildbereich hinweg ist sehr ausgewogen. Die Verzeichnung ist niedriger als bei den „bezoomten" Mitbewerbern, doch die Ecken werden sichtbar dunkel. Kontrastreiche Motive kann das Gerät gut erfassen. Die Brillanz der Wiedergabe ist sehr gut.

Bei senkrechten Linien ist die Scharfzeichnung stärker als bei waagrechten, und der Farbabgleich schwankt auch ein wenig.

Interessierte sollten alle sechs Weißabgleiche ausprobieren. In der Komprimierung entspricht die Kamera etwa dem Canon-Modell.

Fazit: Eine gute Festbrennweiten-Kamera mit einfacher Bedienung.



Die Fuji-Kamera besitzt keinen Zoom, sondern nur eine Festbrennweite

FinePix 2300
Digitalkamera
ca. 650 DM | Hersteller: Fuji
www.fujifilm.de
Die günstige Fuji-Kamera liefert ein gutes Bild, hat aber wenig Einstellmöglichkeiten
2-

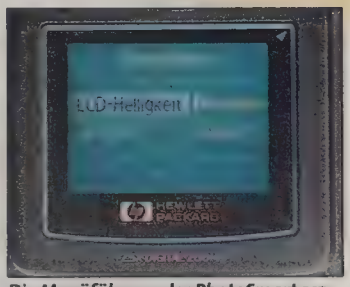
Als Menüsprache stehen nur Englisch oder Französisch zur Auswahl

Die Bedienung ist übersichtlich, mit wenigen Knöpfen wird alles eingestellt

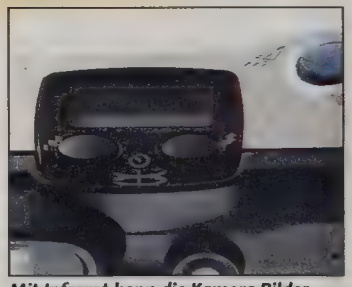
Die Strahlende

HP PhotoSmart 315

Die 2,1-Megapixel-Kamera von HP lockt mit einem sehr niedrigen Preis



Die Menüführung der PhotoSmart 315 ist einfach und verständlich



Mit Infrarot kann die Kamera Bilder direkt zu HP-Fotodruckern übertragen

Der Preisbrecher aus dem Haus mit der „Shoot-to-Print"-Philosophie...

Ausstattung: Die 2,1-Megapixel-Kamera verfügt über ein Objektiv der KB-Brennweite von 38 mm. Ein ordentliches 1,8-Zoll-Display, vier Mignonbatterien und eine 8-MB-Compact-Flash-Speicherkarte liegen gut im Schnitt.

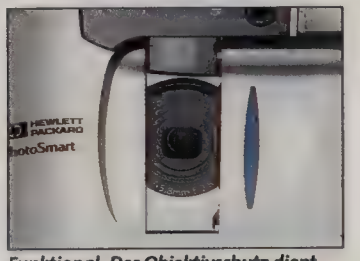
Ungewöhnlich: Neben USB gibt es eine Infrarot-Schnittstelle für den computerfreien Druck. Dies geht aber nur mit HP-PhotoSmart-Druckern. Die Filmempfindlichkeit liegt fest bei ISO 100.

Handhabung: Die Menüführung der auf eine Brennweite beschränkten Kamera (also kein Zoom) ist einfach und leicht verständlich. Für kreative Fotografen gibt es sogar eine Belichtungskorrektur, die aber etwas Mühe bereitet.

Der Weißabgleich (dass Weiß auch als Weiß erscheint) erfolgt automatisch, bei der hohen Bildkomprimierung wird ebenfalls automatisch die Auflösung auf 640 x 480 verkleinert.

Leistung: Die Kamera bietet mäßige Auflösung, die zum Bildrand etwas besser wird, mittlere tonnenförmige Verzeichnung und Abdunklung zu den Ecken. Das Rauschen (Farben wirken nicht klar und flächig) ist sehr deutlich, die Scharfzeichnung mittel bis niedrig. Die Eignung für kontrastreiche Motive ist sehr gut, aber die Wiedergabe in den dunklen Bildpartien kommt etwas flau. Die Komprimierung ist gut abgestuft.

Fazit: Der Preis ist niedrig und die Bedienung einfach, doch die Bildqualität überzeugt nicht besonders.



Funktional: Der Objektivschutz dient gleichzeitig als Ein-/Ausschalter

PhotoSmart 315
Digitalkamera

ca. 500 DM	Hersteller: Hewlett-Packard

www.hewlett-packard.de

Einfache Bedienung und guter Preis sind nicht alles, wenn die Bildqualität schwächelt

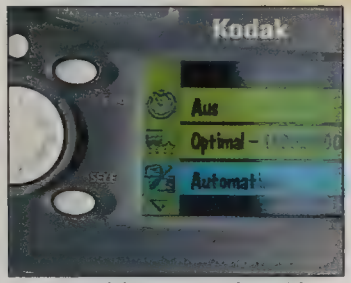
4

Die Praktische

Kodak DX 3500

SCREENFUN Preistipp

Das Gehäuse der Kamera mit Festbrennweite ist etwas dicklich ausgefallen



Gut: Die Kodak-Kamera zeichnet sich durch eine sehr einfache Bedienung aus

Am runden Drehschalter stellt man Aufnahme, Wiedergabe oder Optionen ein

„You press the button, we do the rest." Dieses Motto einfachster Bedienung ist Kodak sehr wichtig.

Ausstattung: Unverkennbar ist die Dockingstation, die den Akku lädt, die Bilder der Kamera exportiert und über USB zum PC überträgt.

8 MB interner Speicher plus Slot für zusätzliche Karten sowie ein 1,8-Zoll-Display erfreuen den Benutzer. Die Brennweite ist fest voreingestellt.

Handhabung: Die DX 3500 wendet sich vor allem an die Freunde des spontanen Bildes ohne viel Einstellerei. Belichtungskorrektur, Weißabgleich oder Blendeneinstellung von Hand haben hier nichts verloren.

Das Importieren der Bilder in die Bildbearbeitung funktioniert gut.

Leistung: Sehr gute Schärfe und hervorragend niedrige Scharfzeichnung – solche Bilder lassen sich gut nachbearbeiten. Zu den Ecken hin dunkelt die Kamera wie auch das Fuji-Gerät, die tonnenförmige Verzeichnung liegt sichtbar hinter der Fujis.

Ausgezeichnet kommt die DX 3500 mit kontrastreichen Motiven zurecht und liefert brillante Ergebnisse. Bei der Komprimierung mit dem Faktor 23 hat Kodak aber etwas tief in den Topf gegriffen. Es passen so zwar viele Bilder in den Speicher, aber der kritische Betrachter wird die eine oder andere Unsauberkeit (Artefakt) erkennen.

Fazit: Die ideale Kamera für alle, die nichts mit Technik am Hut haben. Einfacher geht Fotografieren kaum noch.

Einfach klasse: Die Dockingstation überträgt die Bilder und lädt den Akku

DX 3500
Digitalkamera

ca. 750 DM	Hersteller: Kodak

www.kodak.de

Die DX 3500 ist superleicht zu bedienen – die Ergebnisse können sich sehen lassen!

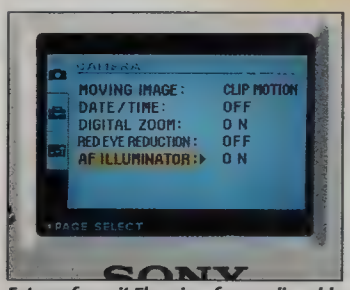
2

Die Scharfe

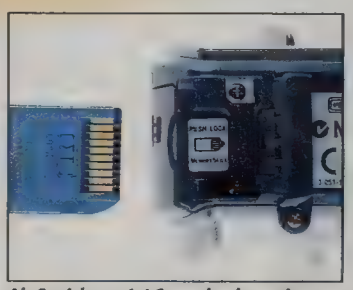
Sony DSC-P50

SCREENFUN Testsieger

Die Sony macht nicht nur klasse Bilder, sondern sieht selbst auch sehr schick aus



Fotografen mit Ehrgeiz erfreuen die zahlreichen manuellen Einstellmöglichkeiten



Als Speicher setzt Sony den hauseigenen und teuren Memory-Stick ein

Die DSC-P50 ist formschön und ein absolutes Leichtgewicht.

Ausstattung: Sonys Markenzeichen ist der Memory-Stick. Klein, robust, modern mit Schreibschutz ist dieser Speicher derzeit aber teurer als die Konkurrenz. Die mitgelieferten 4 MB sind zu karg, zusätzliche „Speicherstäbe" sind gefordert.

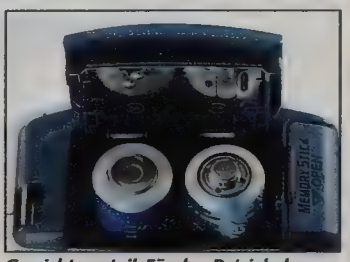
Die Verarbeitung ist sehr gut. Das Dreifach-Zoom ist mit 41 – 123 mm etwas länger als bei der Konkurrenz.

Handhabung: Empfindlichkeiten von ISO 100 bis 400, mehrere Belichtungsarten, manueller Weißabgleich – das bietet einiges für detailfreudige Fotografen. Gut gefällt das 1,8-Zoll-Display, für das man aber einige Englischkenntnisse benötigt.

Leistung: In der Mitte kitzelt die Sony eine hervorragende Schärfe aus ihrem Bildsensor. Am Bildrand begrenzt das Objektiv leicht: In der kurzen Brennweite verzeichnet es tonnen- und in der langen kissenförmig.

Absolut spitze kann die Kamera kritische Motive mit hohen Kontrasten erkennen. Sie gibt die Bilder sehr brillant wieder. Die Scharfzeichnung ist deutlich und gut für den direkten Ausdruck der Bilder ohne viel Bearbeitung. Sehr gut ist auch die Komprimierung: Mehrere Stufen arbeiten mit verschiedenen Auflösungen und gutem Qualitätserhalt.

Fazit: Für alle, die Motive mit viel Lichtspiel mögen und beim Aufnehmen schon einiges einstellen wollen.



Gewichtsvorteil: Für den Betrieb der DSC-P50 reichen zwei AA-Batterien

DSC-P50
Digitalkamera

ca. 1100 DM | Hersteller: Sony

www.sony.de

Wer schon bei der Aufnahme viel Kontrolle übers Bild haben will: Die DSC-P50 ist ideal dazu

1

Die Herausfordernde

Toshiba PDR-M61

Dicker Brocken: Die Toshiba-Kamera hat ein ziemlich großes Gehäuse

Gelungen: Die Menüführung ist einfach und einleuchtend

Das Zoom-Objektiv reagiert recht träge und ist etwas ungenau

Etwas unausgewogen stellt sich die PDR-M61 von Toshiba dar.

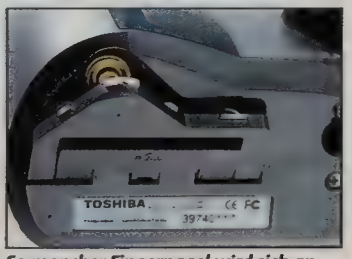
Ausstattung: Mit 2,3 Megapixel liegt die Kamera etwas über dem Mitbewerberfeld. Auch das 38 – 114 mm Dreifach-Zoom hat mit 2.8 – 3.2 Lichtstärke Reserven im Dunklen. Zudem bietet das Gerät Empfindlichkeiten von ISO 100 bis 400. 8-MB-Smart-Media-Speicherkarte und Stromversorgung über vier Mignonzellen decken sich mit den Mitbewerbern.

Handhabung: Der einleuchtenden Menüführung stehen einige Schwächen gegenüber: Der umständlich konstruierte Batteriedeckel kann die Nerven blank legen, und das Zoom läuft etwas langsam und ungenau.

Leistung: Die Kamera bietet sehr gute Schärfe in der kurzen und mittleren Brennweite. In der Teleposition lässt die Schärfe deutlich nach. Nur in der Weitwinkel-Position gibt es eine deutlich tonnenförmige Verzeichnung, die Abdunklung zu den Ecken zeigt sich im gesamten Zoombereich.

Die Farbwiedergabe ist recht neutral, aber das Rauschen sorgt für eine unruhige Flächendarstellung. Sehr gut ist die Aufnahme von kontrastreichen Motiven, doch die Wiedergabe im Bild ist in den dunklen Bereichen etwas flau und in den hellen zu hart.

Fazit: Hier stimmt der Mix leider nicht. Trotz der zweitgrößten Pixelzahl stellen sich Bildqualität und Handhabung sehr unausgewogen und mit deutlichen Schwächen dar.



So mancher Fingernagel wird sich an diesem Batteriefach verabschieden

PDR-M61
Digitalkamera

ca. 850 DM | Hersteller: Toshiba

www.toshiba.de

Trotz guter technischer Werte in Sachen Handhabung nicht überzeugend

3-

Alle sechs getesteten Digitalkameras im Überblick

Hersteller Produktname	Canon PowerShot A20	Fujifilm FinePix 2300	HP PhotoSmart 315	Kodak DX 3500	Sony DSC-P50	Toshiba PDR-M61
Internet (http://)	www.canon.de	www.fujifilm.de		www.kodak.de	www.sony.de	www.toshiba.de
Preis bei	699 Mark	599 Mark	469 Mark	859 Mark	799 Mark	749 Mark
Günstigster Anbieter zum Testzeitpunkt	899 Mark bei www.mk-computer.de	599 Mark bei www.alternate.de	469 Mark bei www.alternate.de	859 Mark bei www.pader-comp.de	799 Mark bei www.electronic24.de	749 Mark bei www.notebooks.com
Allgemein						
Bildsensor	2,1 Megapixel	2,3 Megapixel	2,1 Megapixel	2,1 Megapixel	5,1 Megapixel	2,1 Megapixel
Kompression	8- und 32-fach	7-, 15- und 30-fach	10- und 19-fach	23-fach	8- und 12-fach	7-, 13- und 25-fach
Auflösung im Video	320 x 240 Pixel	320 x 240 Pixel	320 x 240 Pixel	320 x 240 Pixel	640 x 480 Pixel	320 x 240 Pixel
Dateiformat	JPEG	JPEG	JPEG	JPEG	JPEG, TIFF, GIF, MPEG1	JPEG
Speichermedium	Compact-Flash-Karte	SmartMedia-Karte	CompactFlash-Karte	CompactFlash-Karte	Memory Stick	SmartMedia-Karte
Maße HxBxT in mm	71 x 113 x 49	77 x 110 x 39	78 x 128 x 58	74 x 120 x 54	64 x 127 x 47	75 x 121 x 42
Gewicht in g	190 g	200 g	220 g	200 g	210 g	220 g
Geeignet für	Fortgeschrittene	Einsteiger	Einsteiger	Einsteiger	Fortgeschrittene	Fortgeschrittene
Ausstattung						
Objektiv	3,5 mm f2	3 mm f2	3 mm f2	3 mm f2	6,1–18,3 mm f2	3,2–9,6 mm f2
Verschluss	1 – 1/1500 Sekunde	1/2 – 1/1000 Sekunden	2 – 1/750 Sekunden	1/8 – 1/1000	1/8 – 1/1000	1 – 1/500 Sekunden
LCD-Bildschirm	ja, 4,5 cm	ja, 4,5 cm	ja, 4,5 cm	ja, 4,5 cm	ja, 4,5 cm	ja, 4,5 cm
optischer Zoom	3-fach	–	–	3-fach	3-fach	3-fach
digitaler Zoom	4-fach	7,4-fach	4-fach	7-fach	4-fach	4-fach
eingebauter Blitz	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Video-Funktion	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Anschlüsse						
Stromversorgung	4 AA-Batterien/Akkus	2 AA-Batterien/Akkus	4 AA-Batterien/Akkus	4 AA-Batterien/Akkus	4 AA-Batterien/Akkus	4 AA-Batterien/Akkus
Schnittstelle	USB, Video-Ausgang	USB	USB, Infrarot	USB, Video-Ausgang	USB, Video-Ausgang	USB-Ausgang
Zubehör	8 MB Compact-Flash-Karte, Video-Kabel	8 MB Compact-Flash-Karte	8 MB Compact-Flash-Karte	8 MB interner Speicher, Video-Kabel	8 MB Memory-Stick, USB-Kabel, Videokabel	8 MB Compact-Flash-Karte, USB-Kabel
Besonderheiten	Selbstauslöser, manueller Weißabgleich einstellbar	Selbstauslöser, manueller Weißabgleich einstellbar	Infrarot-Übertragung an HP-Drucker, Selbstauslöser	Selbstauslöser	Selbstauslöser, manueller Weißabgleich einstellbar	–
Software	Canon Utilities	Fujifilm Image Viewer, Adobe Photodeluxe LE	ArcSoft PhotoStudio 4.0, Adobe Photodeluxe LE	Kodak Picture Easy 3.0	MGI PhotoSuite III SE, Virtual Album SE	Image Expert
Gesamtnote	1-	2-	4	2	1	3-
				Screenfun Preistipp	Screenfun Testsieger	

Lieber Pixel zählen statt Kalorien: Es gibt eher magere und eher fette Digitalkameras – wäge ihre Stärken und Schwächen ab

Fazit

Das Rundum-Sorglos-Paket für jeden Geschmack gibt es nicht. Vielmehr richtet sich die Wahl nach Deinen jeweiligen Ansprüchen. Für Einsteiger oder Anspruchsvolle stehen je drei Kameras zur Auswahl.

Bei der schlichteren Gruppe bekommt man für weniger Geld eine Festbrennweite und Bedienkonzepte für „point & shoot“: wenig Einstellen und ab an den Rechner oder Drucker! Am besten meistert das die **Kodak DX 3500** mit ihrer schicken Dockingstation und wenigen Knöpfen. Die **Fuji FinePix 2300** liefert auch eine recht gute Leistung mit mehr individuellen Einstellmöglichkeiten. Die **HP PhotoSmart 315** ist insgesamt zu unausgewogen. Die Schärfe überzeugte nicht.

Für Anspruchsvolle glänzt klar die **Sony DSC-P50** mit sehr guten inneren Werten und schönem Outfit. Aber bitte etwas Kleingeld für weitere Speicherkarten bereithalten! Bei der **Canon PowerShot A20** kommen Bildbearbeiter mit der sehr gut neutralen Wiedergabe auf ihre Kosten. Auch die Funktionen wissen zu gefallen. Die **Toshiba PDR-M61** besitzt neben teils sehr guten Werten auch einige Schwächen, die in allen drei Bereichen das Gesamtbild stören. Insgesamt reicht sie nicht an ihre beiden Mitbewerber heran.

PROJECT EDEN

DU HAST EIN TEAM.
SEINE STÄRKE: DEIN KOPF.
SEINE SCHWÄCHE: DEINE NERVEN.

AMBER CARTER MINOKO ANDRÉ

Gigantische Mega-Citys, hoffnungslos überfüllt mit Millionen von Menschen. Sie kämpfen nicht ums Leben, sondern ums Überleben. Mit allen Mitteln. Du kämpfst mit. Deine Waffen: ein vierköpfiges Team aus Spezialisten. Kombiniere die Stärken des Einzelnen mit denen der anderen. Handle taktisch. Unterstütze den Teamgeist. Gewinn das Vertrauen Deines Teams. Sonst verlierst Du am Ende mehr als nur Leben. Eine Eidos Interactive Production

In den Hauptrollen: Du als Carter, Du als Amber, Du als Minoko und Du als André.

PlayStation 2 CORE PC CD EIDOS INTERACTIVE www.eidos.com

Project Eden ™ 2001 Core Design Limited. Published by Eidos Interactive Limited. Project Eden is a Trade Mark of Core Design Limited.

Bilder unter Druck

Digitalbilder gelingen fast immer, da man das Ergebnis gleich sieht. Lies hier, wie Du Deine Schnappschüsse optimal zu Papier bringst.

Digitalfotos sind schnell geschossen und auf den PC übertragen. Doch alle Bilder nur am Bildschirm zu betrachten, ist auch nur der halbe Spaß. Damit Du Deine Schnappschüsse bequem bei Freunden herumzeigen kannst, lassen sich die Bilder auch zu Papier bringen.

1. Die erste von drei Möglichkeiten: Du bringst die Bilder zu einem **Fotohändler mit digitaler Annahmestation**. Wenige Tage später holst Du sie dann wieder ab.

2. Du überträgst die Bilder zu einem **Online-Händler**. Das ist sehr bequem, denn die fertigen Abzüge werden Dir per Post zugeschickt. Gleichzeitig kannst Du Webgalerien einrichten. Die können Deine Freunde in aller Ruhe betrachten und auf Wunsch selber Abzüge für sich ordern – praktisch für Dich, denn die ganze Nachbestellarbeit fällt weg. Für den Upload der Bilder ist jedoch eine flotte Internetverbindung nötig.

3. Schließlich kannst Du die Aufnahmen auch **selber ausdrucken**. Dazu solltest Du einen Drucker mit hoher Auflösung besitzen. Auf Fotopapier sehen solche Ausdrucke recht ordentlich aus. Aber selbst der beste Drucker kommt an Abzüge aus dem Fotolabor nicht ganz heran. Andererseits geht es mit dem eigenen Drucker am schnellsten.

Im Folgenden erfährst Du, was es bei jeder der drei Möglichkeiten zu beachten gibt...

1. Fotogeschäft

Schieb Deine Speicherkarte in die e-box, betrachte Deine Fotos und bestell Abzüge

Bei vielen Händlern steht inzwischen eine **digitale Annahmestation** wie etwa die e-box von Agfa. Du bringst Deine Digitalfotos einfach auf irgendeiner Speicherkarte oder auf CD mit. Am Bildschirm wählst Du dann die gewünschten Fotos aus.

3. Selber drucken

Auf Normalpapier (l.) sehen Foto-Ausdrucke blass aus. Lieber Fotopapier (r.) kaufen!

1. Druckqualität einstellen

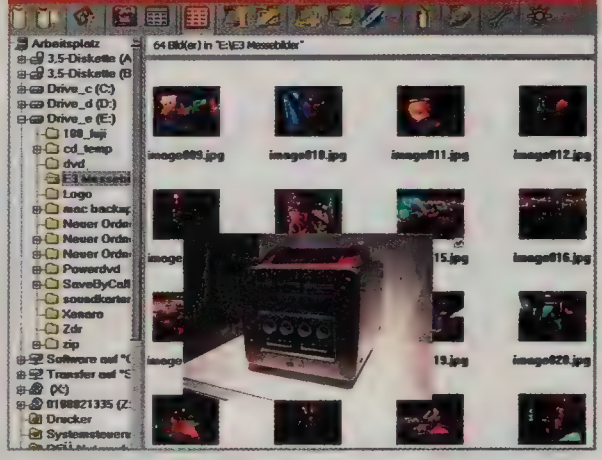
Bevor Du den Ausdruck startest, muss erst mal der Drucker richtig eingestellt werden (Start – Einstellungen – Drucker). Beispiel Lexmark: Unter „Qualität/Geschwindigkeit" wechselst Du von „Normal" auf „Beste".

2. Internet

1. Bilder im Browser übertragen

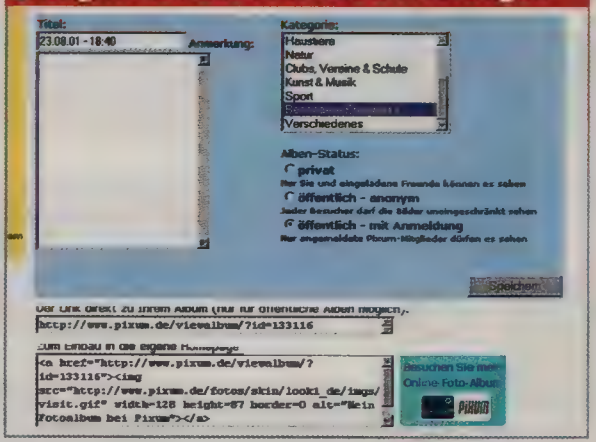
Ein günstiger Online-Fotohändler ist etwa die Pixum AG: ein 10x15-cm-Foto kostet hier 0,33 Euro. Unter *www.pixum.de* meldet man sich an und wählt über den Browser die gewünschten Bilder von der Festplatte. Der Vorteil bei Pixum: Du kannst **unbegrenzt viele kostenlose Online-Fotoalben** anlegen.

2. Mit der Upload-Software übertragen



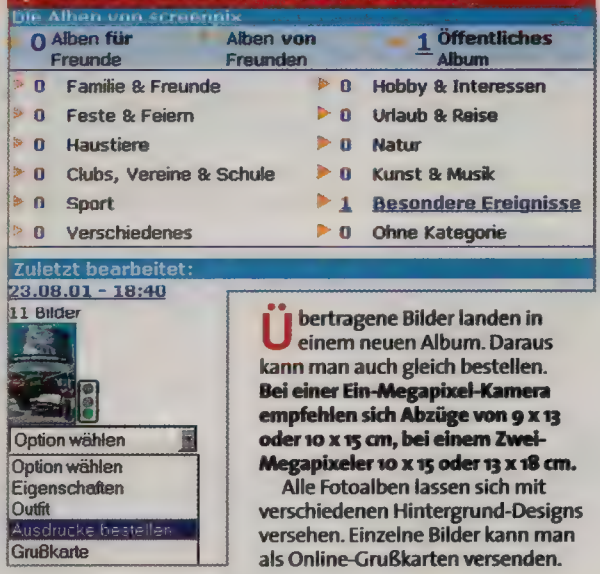
Um Online-Zeit beim Upload zu sparen, solltest Du das Gratisprogramm „Pixum-Up" herunterladen (252 KB). Dank dieses Programms kann man die Bilder samt Vorschau **offline in aller Ruhe aussuchen**. Erst danach stellst Du eine Internetverbindung her und überträgst die Bilder in einem Rutsch.

3. Zugriff auf das Foto-Album festlegen



Selbstverständlich sind Deine Fotoalben vor den neugierigen Blicken anderer Surfer geschützt. Auf Wunsch kannst Du die Alben aber auch Deinen Freunden zeigen oder für den Rest der Welt freigeben. Praktisch: Pixum generiert auch gleich den **HTML-Code zum Verlinken des Fotoalbums mit der eigenen Homepage**.

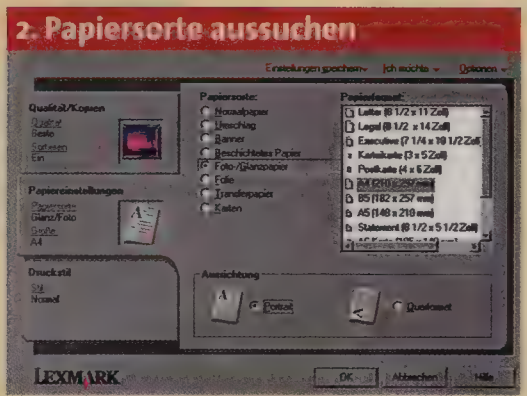
4. Fotos bestellen und verwalten



Übertragene Bilder landen in einem neuen Album. Daraus kann man auch gleich bestellen. **Bei einer Ein-Megapixel-Kamera empfehlen sich Abzüge von 9 x 13 oder 10 x 15 cm, bei einem Zwei-Megapixeler 10 x 15 oder 13 x 18 cm.**

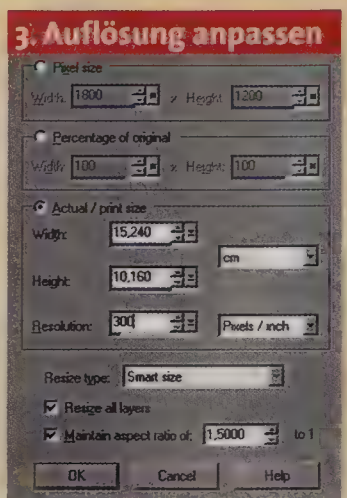
Alle Fotoalben lassen sich mit verschiedenen Hintergrund-Designs versehen. Einzelne Bilder kann man als Online-Grußkarten versenden.

2. Papiersorte aussuchen



Jetzt noch die richtige Papiersorte gewählt: Mit Fotopapier sehen die Ergebnisse am besten aus. Zeigen sich im Ausdruck weiße Streifen, muss man die Druckköpfe reinigen. Im Druckerhandbuch steht, wie das geht.

3. Auflösung anpassen



Vor dem Druck ist noch die Bildgröße anzupassen. Liegt der Kamera kein Programm bei, geht das auch mit der Shareware „Paint Shop Pro". Wähle unter „Image – Resize" als „Resolution" einen Wert um 250 Pixel/inch. Die automatisch angepasste Bildgröße sollte danach im Bereich von 9 x 13 bis 10 x 15 cm liegen.

Druckerpatronen und Papier vom selben Hersteller sind optimal aufeinander abgestimmt

Text: Matthias Metzler · Foto: Christian Vogel (1)

schnäppchen Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleich geblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

Hier findet Ihr gute und günstige Hardware

(Stand: Ende August)

PC-KOMPLETTSYSTEME

Test in Heft 12/00

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	1108 Mark	PC ohne Monitor, AMD Duron 800 MHz, 128 MB RAM, 30-GB-HDD, 32-MB-Riva-TNT2-Grafikkarte, 48x-CD-ROM, Win ME	ACom PC
Mittelklasse	1498 Mark	PC ohne Monitor, Duron 900 MHz, 256 MB RAM, 40-GB-HDD, 32-MB-GeForce2-MX-Grafikkarte, 40x/16x-DVD-ROM, Win ME	Fun Computer
Spitzenklasse	2248 Mark	PC ohne Monitor, AMD TB 1,4 GHz, 256 MB DDR-RAM, 40-GB-HDD, 64-MB-GeForce2-Pro, 40x/16x-DVD, CD-Brenner, Win ME	Fun Computer

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteigerklasse (Sockel A / AMD)	158 Mark	ECS Elitegroup K7VZA Rev. 3	K&M Elektronik
Mittelklasse (Sockel A / AMD)	175 Mark	ECS Elitegroup K7S5A	Computer-universe.net
Spitzenklasse (Sockel A / AMD)	315 Mark	Gigabyte GA-7VTX	K&M Elektronik

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
AMD Duron 850 MHz	130 Mark	Mindfactory
AMD Duron 900 MHz	158 Mark	Fun Computer
AMD Athlon Thunderbird 1,0 GHz	199 Mark	Acom PC
AMD Athlon Thunderbird 1,4 GHz	295 Mark	Litec Computer

SONY PS UND PS2

	Preis	Anbieter
PSone-Konsole	239 Mark	Fun Computer
Playstation-2-Konsole	739 Mark	Fun Computer
Saitek DVD-Fernbedienung für PS2	39 Mark	Okay Soft
PS2-S-Video-AV-Kabel Gold-Serie	12 Mark	SMM Software

NINTENDO

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Clear-Blue-Konsole	200 Mark	Game it!
Game-Boy-Advance-Handheld	233 Mark	Fun Computer
Saitek Radio Stereo Music Set für GBA	23 Mark	Computeruniverse.net
InterAct PowerShield Advance für GBA	26 Mark	Computeruniverse.net

SEGA DREAMCAST

	Preis	Anbieter
Dreamcast-Online-Pack	249 Mark	Fun Computer
MP3 DC (MP3-Player für Dreamcast)	48 Mark	Computeruniverse.net
Sega Maus	40 Mark	Game it!
VGA-Adapter	40 Mark	Game it!

SOUNDKARTEN

Test in Heft 06/01

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	49 Mark	Hercules Game-surround Muse XL	CSD Computer
Mittelklasse	83 Mark	Creative Labs Sound-blaster PCI512	Mindfactory
Spitzenklasse	219 Mark	VideoLogic SonicFury (Retail)	Alternate

GRAFIK-KARTEN

Test in Heft 09/01

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	175 Mark	Hercules 3D Prophet 4000XT, Kyro I, 32 MB	Litec Computer
Mittelklasse	229 Mark	Abit Silurio T400, Ge-Force2 MX-400, 64 MB	Alternate
Spitzenklasse	359 Mark	Ati Radeon 64 MB DDR, Video-In-&-Out	PC Spezialist

CD-ROM- UND DVD-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (CD-ROM)	73 Mark	LG CRD-8520B, 52-f.	Mindfactory
Mittelklasse (DVD)	155 Mark	Toshiba SD-M1502	PrimusAvitos
Spitzenklasse (DVD)	200 Mark	Pioneer A05SW	E-Bug

MONITORE

	Preis	Beispiel	Anbieter
17 Zoll (95 kHz, TCO 99)	400 Mark	Aoc 7GLr	Snogard
19 Zoll (95 kHz, TCO 99)	617 Mark	Iiyama S900MT1	E-Bug
21 Zoll (96 kHz, TCO 95)	1219 Mark	Samsung Samtron 210P	Fort Knox

TINTENSTRAHL-DRUCKER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	139 Mark	Lexmark Z22	Alternate
Mittelklasse	189 Mark	Lexmark Z33	Alternate
Spitzenklasse	529 Mark	Epson Stylus Photo 895	Fort Knox

Anbieter-Nachweis

Alternate · Philipp-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel.: (06403) 90 50 10 · Fax: (06403) 90 50 20
ACom PC-Technikcenter · Uhlandstr. 134 · 10717 Berlin · Tel.: (030) 863 90 80 · Fax: (030) 86 39 08 40
Computeruniverse.net · Saalburgstr. 155 · 61350 Bad Homburg · Tel.: (06172) 73 20 · Fax: (06172) 200
CSD Computer · Am Bahnhof 16 · 64665 Alsbach-Hähnlein · Tel.: (06257) 933 92 20 · Fax: (06257) 933 92 99
E-Bug · Postfach 12 63 · 31073 Delligsen · Tel.: (05187) 91 01 90 · Fax: (05187) 91 01 80
Fort Knox Computer · Adenauerstr. 20 B1 · 52146 Würselen · Tel.: (0800) 367 85 66 · Fax: (0800) 367 83 29
Fun Computer Center · Maximilianstr. 21 · 87700 Memmingen · Tel.: (08331) 474 99 · Fax: (08331) 862 11
Game it! AG · Westendstr. 8 · 87488 Betzigau · Tel.: (01805) 22 53 00 · Fax: (0831) 575 15 55
K&M Elektronik GmbH · Blumenstr. 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (07159) 94 31 11 · Fax: (07159) 94 32 22
Litec Computer · Schwanthaler Str. 21 · 80336 München · Tel.: (089) 51 55 67 11 · Fax: (089) 51 55 67 29
Mindfactory AG · Ölhafendamm 12-14 · 26384 Wilhelmshaven · Tel.: (04421) 913 11 10 · Fax: (04421) 913 12 50
Okay Soft · Am Graben 2 · 92557 Weiding · Tel.: (09674) 12 79 · Fax: (09674) 12 94
PC Spezialist · Eckendorfer Str. 2-4 · 33609 Bielefeld · Tel.: (0521) 969 62 97 · Fax: (0521) 969 62 96
PrimusAvitos · Theodor-Heuss-Straße 18 · 35440 Linden · Tel.: (01805) 60 60 65
SMM Software GmbH · Hechtenkaute 5 · 55257 Budenheim · Tel.: (06139) 91 69 16 · Fax: (06139) 91 61 40
Snogard · Europaallee 63 · 50226 Frechen · Tel.: (02234) 966 13 33 · Fax: (02234) 69 19 81

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns!

Printkosten unter Druck

Preiswert: Nur knapp 200 Mark kostet der Farbdrucker **Lexmark Z33**. Dafür bietet er jede Menge Leistung. Schon die sehr hohe Auflösung von 2400 x 1200 dpi (dots per inch) lässt aufhorchen. Das gab es in dieser Preisklasse noch nie.

Entsprechend gut gelingen die Druckergebnisse. **Der Textdruck auf Normalpapier ist äußerst scharf und verläuft nicht. Aber auch bei Fotos überzeugt der Z33: Ausdrucke auf Fotopapier sehen brillant aus.**

Dabei arbeitet der Drucker sehr zügig: Fünf Seiten pro Minute benötigt er für Farbprints, bei Text schafft er sogar neun Seiten.

Wer einen etwas älteren Drucker besitzt, kann jetzt einen Austausch erwägen: Es lohnt sich, die hohe Ausgabe für Nachfüllpatronen zu sparen und stattdessen gleich den qualitativ sehr guten Z33 zu kaufen.

Der Lexmark-Tintenstrahler eignet sich für alle Ausdrucke

Fazit: Der Z33 von Lexmark ist ein gelungener und preisgünstiger Allround-Drucker.

Text: Matthias Metzler

MAGIC
Die Zusammenkunft®
SAMMELKARTENSPIEL

Ein Spiel wie kein anderes!

Bei **Magic: Die Zusammenkunft** bestimmst du wo es lang geht. Das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt ist die Herausforderung für deinen Verstand. Du brauchst Nerven aus Stahl um bei diesem Spiel zu bestehen.

Es gibt keinen besseren Einstieg bei **Magic: Die Zusammenkunft** als das Starter Set der 7. Edition. Es enthält alles was zwei Spieler für ihr erstes Spiel brauchen. Die CD-Rom führt euch schrittweise durch euer erstes Spiel.

Magic: Die Zusammenkunft – teste das Original

Bitte schickt mir die kostenlose Demo-CD
von **Magic: Die Zusammenkunft®**.

Vorname: _____ männlich/weiblich: _____

Name: _____

Straße: _____ Hausnummer: _____

Stadt: _____ PLZ: _____

Land: _____ Geburtsdatum: ___/___/___

E-Mail Adresse: _____

AMIGO

Wizards of the Coast

Mittendrin statt nur dabei

Werde die Hauptperson in „Die Sims"! Mit zwei Fotos von Dir und einer brandneuen Software hältst Du persönlich in der Spielewelt Einzug. Wir verraten, wie's geht.

Deine Miene ist gefragt! Mit zwei digitalisierten Porträtfotos von Dir und der Software „code37" stellst Du einen 3D-Kopf her, der Dir wie aus dem Gesicht geschnitten ist. Nun musst Du nur noch einen passenden Körper auswählen und ihn mit Deinem Konterfei in „Die Sims" importieren. Die Software ist kostenlos, nur für den Import ins Spiel zahlt man rund zehn Mark. Das ist der Spaß wert!

1. Die Software „code37" installieren

Auf der SCREENFUN-CD findest Du das Programm „code37" bei „Specials" ganz bequem zum Installieren. Ansonsten gibt es die rund 14 MB große Datei im Internet bei *www.code37.com* zum Gratis-Download. Als Systemvoraussetzung sind zu empfehlen: Windows 9x, Me oder 2000, ein Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 200 MB freier Festplattenspeicher und DirectX 7. **Die Installation von der SCREENFUN-CD ist problemlos – folge ganz einfach den Instruktionen** 1. Nach der Installation startet „code37" selbständig. Später öffnest Du es mit „Start – Programme – InterzartAG – code37 – code37".

Tipps

Knips-Tipps

Um Dein Gesicht ins Spiel zu bringen, brauchst Du zwei Porträtfotos – eines von vorne aufgenommen, das andere von der Seite. So wird das Ergebnis besonders gut:

- Stell Dich beim Knipsen vor eine weiße Wand, damit der Farbkontrast besonders deutlich ist.
- Achte darauf, dass Dein Gesicht beim Knipsen hell genug beleuchtet wird.
- Zieh ein normales T-Shirt an. Später wird die Kleidung wegretuschiert.
- Wenn Du längere Haare hast, bindest Du sie am besten hinten zusammen. Am leichtesten lassen sich Fotos bearbeiten, in denen die Haare am Kopf anliegen.
- Halte bei den Aufnahmen den Kopf ganz gerade und schau direkt nach vorne.
- Die besten Ergebnisse bekommst Du mit einer Digitalkamera. Du kannst aber auch ganz normale Fotos, etwa von einem Passfoto-Automaten einscannen. Webcam-Fotos eignen sich dagegen nicht.

AKTION!

Knips Dich in „Die Sims". Wir verlosen 1 Digitalkamera „Pencam Voice 2". Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 146.

2. Frontalbild auswählen

Wenn der Startbildschirm von „code37" auftaucht, **klickst Du im Bedienungspanel auf das Symbol mit dem Kopf** 1, um einen neuen 3D-Kopf nach Deinem Ebenbild zu bauen.

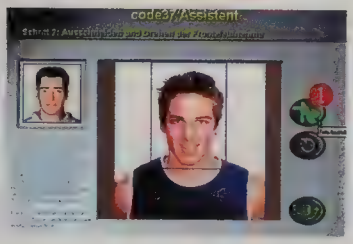
Klicke im neu geöffneten Fenster auf das Icon „Datei-öffnen" und **wähle Dein Bild mit dem Gesicht von vorne aus, also das Frontalbild** 2.

Im Tipps-Kasten oben erfährst Du, wie Du Dich am besten fotografierst.

3. Frontalbild bearbeiten

Mit dem Scheren-Tool grenzt Du anhand gedrückter Maustaste das Foto auf den wesentlichen Bereich ein 1. Je weniger Hintergrund zu sehen ist, desto besser. Schneide allerdings nichts von Gesicht oder Hals weg.

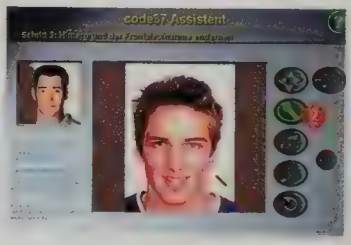
Nun muss der Hintergrund gelöscht werden. Klicke hierzu auf das Symbol mit dem Zauberstab und anschließend auf den Hintergrund 2.

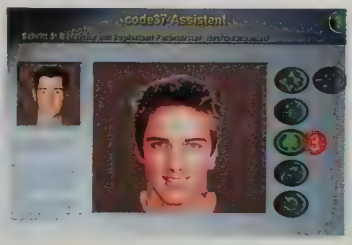


Für Feinarbeiten vergrößerst Du das Bild mit dem Plus-Symbol und wählst den Radiergummi. Die Stärke lässt sich mit dem Kreis einstellen. Der Pinsel bringt den alten Hintergrund zurück.

Ist Dein Bild leicht schief oder von unten aufgenommen? Dann korrigiere dies anschließend mit den zwei Reglern.

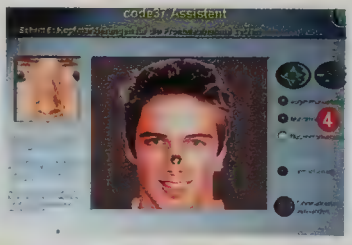
Als Nächstes werden Kleidungsstücke mit der Hautfarbe übermalt, damit später kein farbiger Kragen zwischen aufgesetztem Kopf und Körper stört. Dazu wählt man erst mal die Hautfarbe aus, mit der die Kleidung getüncht wird. Klicke auf den oberen Stempel und anschließend auf einen Teil Deines Gesichtes, etwa Stirn oder Wange. **Nimm nun den unteren Stempel** 3 **und färbe mit gedrückter Maustaste den Kragen ein.**





Aus Versehen zu viel weggewischt? Dann benutze den Radiergummi, um den ursprünglichen Hintergrund wiederherzustellen.

Weiter geht's mit den Gesichtsmerkmalen: Hier legst Du mit der Maus fest, wo Augen, Mund und Nase genau sein sollen 4. Um die Ohrenposition festzulegen, aktiviert man den Punkt „Ohrmarkierung verwenden".



4. Profilbild auswählen und bearbeiten

In diesem Step wird das Foto von Deinem Profil zur Bearbeitung aufgerufen. **Ist der Kopf auf dem Foto nach rechts gedreht, muss man im nächsten Bearbeitungspunkt das Bild spiegeln, indem man einfach auf das Symbol mit den zwei Köpfen klickt** 1.

Die nächsten Schritte kennst Du bereits vom Frontalbild. Bearbeite das Foto, bis Du zur Körperauswahl kommst.

5. Körper auswählen und Figur erstellen

So, nun bekommt Dein Kopf einen Körper. **Wähle aus der Körpergalerie einen passenden Body aus und bestätige mit einem Mausklick auf das Kopf-Symbol** 1.

Nach einigen Sekunden erscheint im Startmenü der Körper mit Deinem Kopf. **Aber wie siehst Du als Held in der Bewegung aus? Check dies nach, indem Du auf das Symbol mit den zwei Männchen klickst und „Laufen" oder „Gehen" wählst** 2.

Nicht ganz zufrieden mit Deinem Body? **Dann wähle im Bedienungspanel mit dem Links- oder Rechtspfeil einen anderen aus und bestätige mit dem Häkchen** 3. Weitere spannende Bodys gibt es auf der code37-Homepage *www.code37.com* – zum Download geht es einfach über die linke „www"-Taste mit dem Körpersymbol.

6. Import kaufen

Klicke im Bedienungspanel rechts auf das Symbol mit dem Männchen und dem „www". Die Software leitet Dich auf die Shop-Rubrik der Webseite mit „code37". Wechsle auf die deutschsprachige Fassung mit dem Symbol der deutschen Fahne.

Die Qual der Wahl: Entscheide Dich, in welches Spiel Du Dich beamen möchtest und bestätige mit „Kaufen".

Im Folgefenster trägst Du Deine persönlichen Daten ein und suchst Dir aus, wie Du die umgerechnet 10 Mark zahlen möchtest 1.

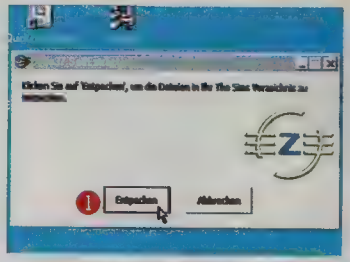
Der Bankeinzug ist am sichersten, dazu brauchst Du allerdings auch ein Konto. Bequem ist gleichfalls die Zahlung per Paysafecard. Diese Karten erhältst Du bei Tankstellen, Kiosken oder bei der Commerzbank. Nähere Infos hierzu bei *www.paysafecard.com*

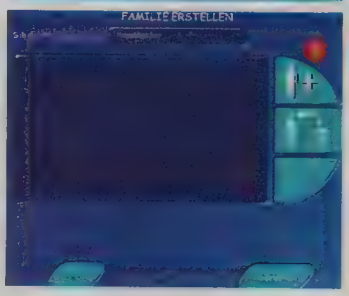
7. So beamst Du Dich ins Spiel

Nach der Bezahlung öffnet sich eine Seite mit einem Download-Link. **Nach einem Doppelklick auf den Download-Link bestätigst Du die Folgefrage mit „Entpacken"** 1 und dann mit „OK". Die Datei speichert die Figur jetzt auf Deinem Rechner.

Starte nun „Die Sims" und geh auf „Familie wählen oder erstellen". Im Folgescreen klickt man unten auf „neue Familie erstellen". **Jetzt gibst Du Deinem Sim einen Nachnamen und wählst das Icon mit der Figur und dem Pluszeichen** 2. Dann vergibt man einen Vornamen und widmet sich der Spielfigur-Auswahl. **Nach ein paar Klicks auf die Pfeile findest Du sowohl Deinen Kopf als auch den von Dir gewünschten Körper** 3. Nun nur noch die Charaktereigenschaften verteilen und mit „Fertig" bestätigen!

Die zwei Folgefenster bestätigst Du mit „Fertig" und „OK". **Du stehst nun in der Figuren-Auswahl ganz oben** 4. Jetzt noch schnell ein Haus kaufen und einziehen. **Willkommen in Deinem Leben mitten in der Sims-Welt** 5**!**





INFO

Und wie geht's weiter?

Bis jetzt ist es mit „code37" nur möglich, sich in „Die Sims" und drei Ego-Shooter (siehe Bild) zu beamen. Die Entwickler, die Firma Interzart AG, sind aber mit den großen Spielevertreibern im Gespräch. **Dabei zeigen sie sich zuversichtlich, dass schon in Bälde Importe in PC-Hits wie „Black & White" oder „Tony Hawk's Pro Skater 2" möglich sein können.** Ebenfalls ist eine Erweiterung der Körperauswahl geplant. Wer sich auf dem Laufenden halten möchte, trägt sich am besten auf der Homepage *www.code37.com* in der Rubrik „Community" im Newsletter ein.

Text: Lisa Brack · Fotos: Michael Kayser

Developed by Core Design. Thunderstrike: Operation Phoenix is a trademark of Core Design, Ltd. Core Design, Core, registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. ©2001 Eidos Interactive, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family

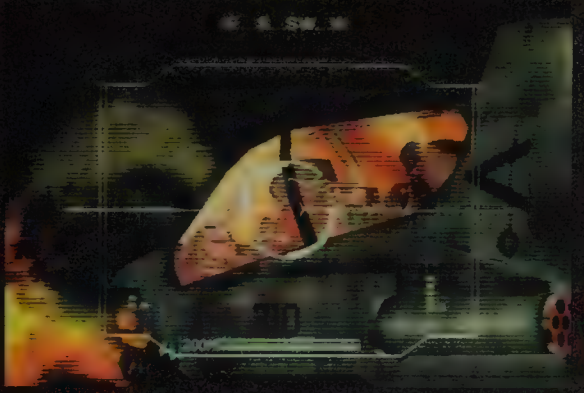
Core logo and related characters are all trademarks of Core Design, Ltd. ©2001 Core Design, Ltd. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are all
go are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association

EN HUBSCHRAUBER DAZU.

ABER DIE HABEN JA AUCH KEINE AHNUNG.

Eine Welle radikaler terroristischer Anschläge an verschiedenen Orten der Welt verunsichert Politiker und internationale Organisationen. Ein globaler Sicherheitsrat beschließt den Einsatz einer Spezialeinheit zur Bekämpfung der terroristischen Operation Phoenix.

Thunderhawk: Operation Phoenix ist ein Helicopter-Shooter, der rasante Action mit höchsten Simulationsansprüchen vereint: wendige, leicht zu steuernde Kampfhubschrauber, authentische moderne Waffentechnologie, riesige, detaillierte Schauplätze und aufregende Szenarien.



Modernste Waffentechnologie sichert den Erfolg: AWACS-Unterstützung, Nachtsicht, Hell-Fire-Missiles, Shockwave-Bomben und vieles mehr. Multiplayer-Support für rasante Deathmatches.

Thunderhawk

OPERATION PHOENIX

EIDOS

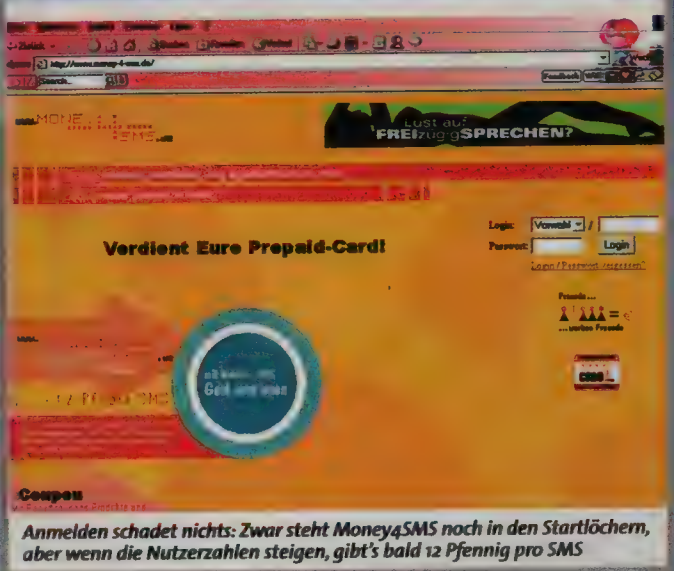
www.eidos.com

Da klingelt's in der Kasse! Mit Werbung per SMS kannst Du Dein Prepaid-Konto aufbessern. Pro Message gibt's um die 10 Pfennig.

Cash für SMS

www.money-4-sms.de

Verdienst:	12 Pfennig pro Werbe-SMS
Anmeldebonus:	keiner
Freunde werben:	12 Pfennig pro Anmeldung
Auszahlung:	ab 30 Mark
SMS-Höchstzahl:	keine Obergrenze, Einschränkung möglich
Extras:	Rabattcoupons mit Schnäppchen-Angeboten
Abmelden:	kann bis zu 30 Tage dauern
Fazit:	Bis jetzt ist der Service noch nicht betriebsbereit. Man wartet erst noch auf höhere Nutzerzahlen



Anmelden schadet nichts: Zwar steht Money4SMS noch in den Startlöchern, aber wenn die Nutzerzahlen steigen, gibt's bald 12 Pfennig pro SMS

INFO

Noch mehr Tricks für Sparfüchse

Bei Anruf Geld

Geld verdienen beim Quatschen kann jeder, der mit der Prepaidkarte „Loop" von Viag Interkom telefoniert. Wenn Dich jemand auf Deinem Handy anruft, werden Dir pro voller Minute 3 Pfennig gutgeschrieben. Ab einem Betrag von 2 Mark wandert das Geld auf das Guthabenkonto Deiner Prepaidkarte.

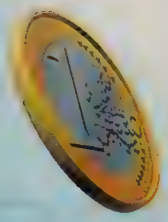
Billiger simsen

Dieser Trick gilt leider nur für D2-Kunden mit Festvertrag. Wenn Du zu den Glücklichen zählst, kannst Du Dich bei den beiden SMS-Dienstleistern Brodos (*www.brodos.de*) beziehungsweise Centrium (*www.centrium.de*) im Internet anmelden und billiger simsen.

Im Handy stellst Du statt der SMS-Zentrale von D2 die Nummer des Anbieters ein. Genaue Infos dazu gibt's auf deren Websites. **Eine SMS bei Brodos kostet dann nur noch 14 Pfennig statt der bei D2 üblichen 23 bis 39 Pfennig.** Bei Centrium fallen 15 Pfennig pro Message an. Abgerechnet wird über ein Prepaidkonto, das man nach der Anmeldung über eine 0190er-Nummer aufladen kann.

Vorsicht: Mit einer CallYa-Karte geht der Schuss nach hinten los. Hier fallen immer die Standardgebühren von 39 Pfennig pro SMS an. Die Centrium- oder Brodos-Gebühren kommen noch drauf!

Text: Christiane Strobel · Illustration: Horst Kolodziejczyk



Wieder mal Ebbe auf der Prepaidkarte – gerade willst Du noch Deine Freundin anrufen, da kommt die Meldung, dass das Guthaben nicht mehr ausreicht. Unglaublich, was das Handy jeden Monat an Taschengeld frisst. Ein Grund mehr, nach Möglichkeiten zu suchen, wie Du Dein Konto aufbessern kannst. Der neue Trend: Werbung auf dem Handy empfangen und dafür Geld einsacken.

Bei den Verdienstmöglichkeiten handelt es sich zwar nur um Beträge zwischen 10 und 12 Pfennig pro SMS. Aber Kleinvieh macht auf Dauer schließlich auch Mist. **Ab einem gesammelten Mindestbetrag kannst Du Dir die Summe auszahlen lassen oder gegen Telefonminuten, Logos und Klingeltöne einlösen – je nach Anbieter.** Manche Werbe-Services arbeiten mit einem Punktesystem. Auch die Punkte können in Cash oder Goodies umgewandelt werden.

Um an einem der Sammeldienste teilzunehmen, meldest Du Dich im Internet auf seiner Homepage an. Bei der Registrierung musst Du aus einem Katalog Interessen auswählen. Auf diese Weise bekommst Du später nur Werbe-SMSe, die Deinem Profil entsprechen. Je mehr Interessen man auswählt, desto größer ist die mögliche Anzahl von Messages und desto besser natürlich auch die Verdienstmöglichkeit. Laut eigenen Angaben gibt keiner der hier getesteten Anbieter persönliche Benutzerdaten an Dritte weiter.

Wer Angst vor einer Überflutung seines Posteingangs hat, der legt eine Höchstzahl von SMSen fest, die er pro Tag empfangen will. Und wenn's einen ganz nervt, ist auch das Abmelden jederzeit möglich.

Im Moment ist allerdings eher mit zu wenig als zu viel SMS-Aufkommen zu rechnen. „Wir schaffen derzeit etwa zwei SMS pro Woche", gesteht Simone Voosen von Admox. „Aber wir arbeiten daran, das auszubauen." Ähnlich sieht's bei den anderen Anbietern aus. Noch zu zögerlich gehen die Werbekunden mit dem Handy als Werbeinstrument um.

Wirklich gut funktioniert bis jetzt nur der Service von *www.12sms.de* – hier verdienst Du nicht fürs Empfangen, sondern fürs Versenden von SMS. Das geht kostenlos von der 12SMS-Homepage aus. Als Gegenleistung musst Du zustimmen, dass der Anbieter Werbung an die SMS anhängt.

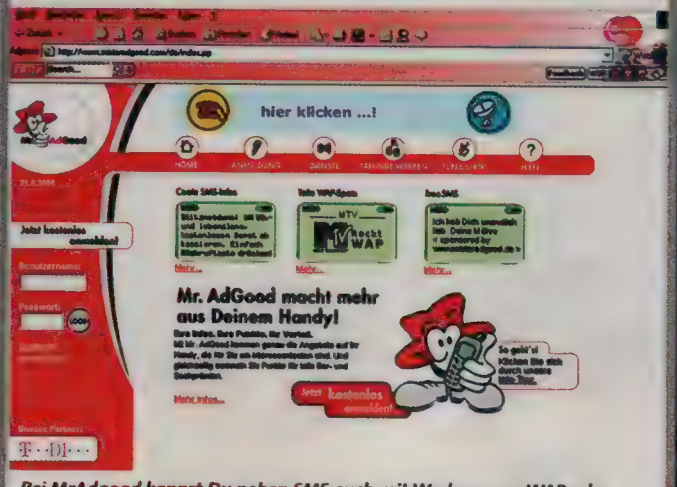
www.admox.de

Verdienst:	20 Moxpoints pro Werbe-SMS
Anmeldebonus:	100 Moxpoints
Freunde werben:	25 Moxpoints pro Person, die sich neu anmeldet
Auszahlung:	Einlösen der Points gegen Telefonminuten, Klingeltöne oder Logos (1 Logo oder Klingelton für 80 Points)
SMS-Höchstzahl:	8 pro Tag, kann selbst weiter eingeschränkt werden
Extras:	Für Moxpoints auch aus dem Ausland telefonieren
Abmelden:	jederzeit möglich
Fazit:	Noch zu wenig Werbepartner an Bord. Bis jetzt kommen höchstens zwei SMSe pro Woche

Bei Admox wird in Punkten gerechnet. Deine Moxpoints kannst Du ohne Mindestbetrag gegen Logos, Klingeltöne oder Telefonminuten einlösen

www.mradgood.de

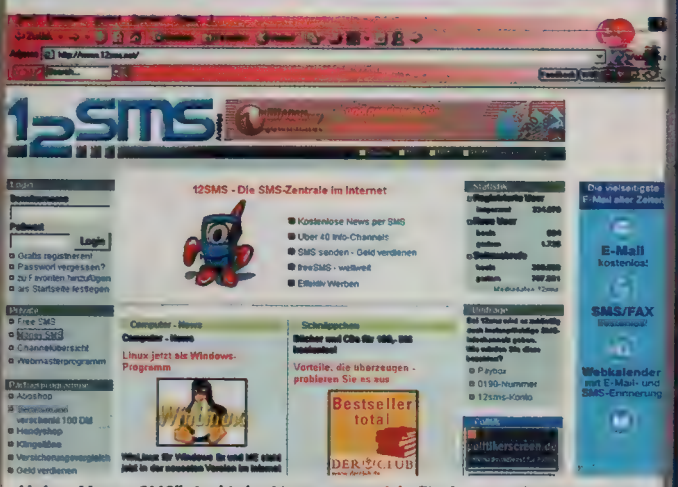
Verdienst:	100 Punkte pro Werbe-SMS: entspricht 10 Pfennig
Anmeldebonus:	500 Punkte
Freunde werben:	500 Punkte
Auszahlung:	Ab 1000 Punkte kannst Du den Betrag gegen Barscheck, Klingeltöne oder Logos einlösen
SMS-Höchstzahl:	keine Obergrenze, Einschränkung möglich
Extras:	Ferienzeit angeben, in der keine SMSe kommen sollen
Abmelden:	jederzeit möglich
Fazit:	Noch sehr wenige Werbepartner. Es dauert lange, bis man genügend Punkte zum Einlösen gesammelt hat



Bei MrAdgood kannst Du neben SMS auch mit Werbung per WAP oder E-Mail Dein Punktekonto auffüllen. Das erhöht die Verdienst-Chancen

www.12sms.de

Verdienst:	2 Pfennig für jede aus dem Internet abgeschickte SMS
Anmeldebonus:	keiner
Freunde werben:	1 Pfennig pro SMS, die ein geworbener Freund verschickt
Auszahlung:	ab 20 Mark
SMS-Höchstzahl:	derzeit 5 SMSe am Tag, kann variieren
Extras:	Du verdienst nicht für Werbung, die Du bekommst, sondern für SMSe, die Du aus dem Web verschickst
Abmelden:	jederzeit online möglich
Fazit:	Kostenlos SMS aus dem Web verschicken und dabei auch noch Geld verdienen: toll!

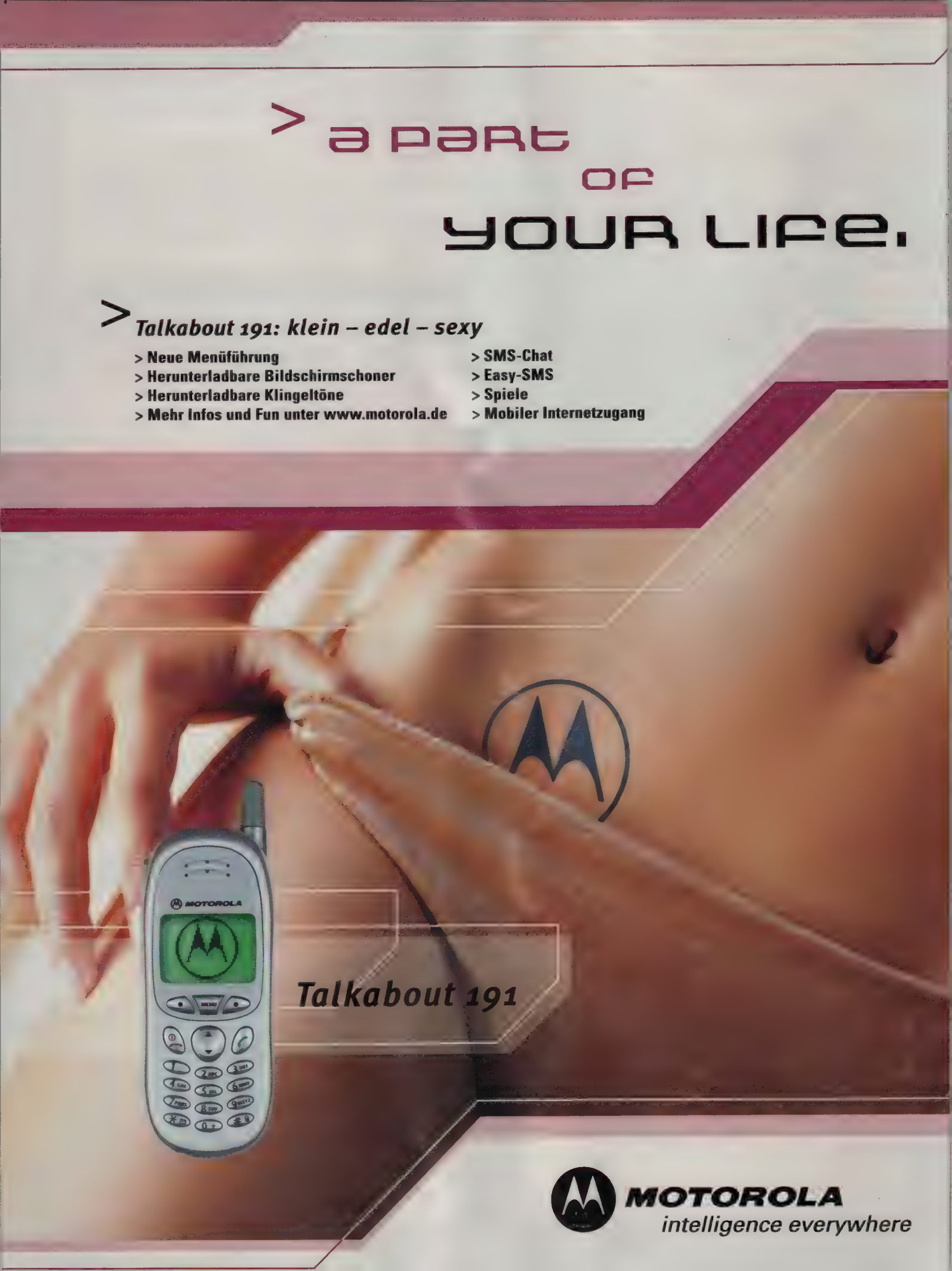


Unter „Money SMS" steckt der Message-Bereich, für den es Geld gibt. 120 Zeichen stehen für eigene SMSe zur Verfügung, die restlichen 40 für Werbung

> a part of YOUR LIFE.

> *Talkabout 191: klein – edel – sexy*

- > Neue Menüführung
- > Herunterladbare Bildschirmschoner
- > Herunterladbare Klingeltöne
- > Mehr Infos und Fun unter www.motorola.de
- > SMS-Chat
- > Easy-SMS
- > Spiele
- > Mobiler Internetzugang



MOTOROLA
intelligence everywhere

SMS-Comics

Bäng, Puff, Peng!

Banküberfall mit erotischem Ende: Dieb-Lieb bekommt immer, was er will! Den unten abgebildeten Comic und viele andere kannst Du auf *www.uboot.com* per SMS verschicken. Die witzigen Storys bestehen aus bis zu zehn Picturemessages.

Der Empfänger benötigt ein Nokia-Handy oder eines, das den neuen SMS-Standard EMS unterstützt. Ein Comic kostet zwischen 2 und 4 Mark.

Schick und schnell: Das GPRS-fähige T192 gibt's in den Farben Silber, Grau und Grün

Speed-Machine

Das Motorola „Talkabout 192" kann GPRS und hat eine Chatfunktion.

Der Ferrari unter den Einsteigerhandys: Mit dem „Talkabout 192" bringt Motorola das erste taschengeldfreundliche GPRS-Handy auf den Markt.

Das 120 mm große Highspeed-Gerät soll dem Nokia 3330 den Rang ablaufen. Wie sein Konkurrent besitzt es eine SMS-Chatfunktion, kann das Outfit mit bunten Covers verändern und beherrscht downloadbare Klingeltöne. SMS-Smileys und animierte Screensaver bringen Fun aufs Display. Logos, Download-Spiele oder den neuen SMS-Standard EMS unterstützt das T192 nicht.

An den Telefon-Features gibt's nichts zu meckern. Fünfzeiliges Display, griffige Tastatur, Anrufergruppen, Voice-Dial, Vibrationsalarm, Texteingabehilfe, Ruflisten – alles ist vorhanden. Die Menüführung ist im Vergleich zu älteren Motorola-Handys vollständig überarbeitet und leicht verständlich. Wer endlich mal schneller wappen will, bekommt mit dem T192 ein klasse Gerät.

Preis: zirka 470 Mark ohne Vertrag

Lexikon

Hier findet Ihr Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit Handys immer wieder auftauchen.

CLIP

Steht für „Calling Line Identification Presentation", was auf Deutsch nichts anderes heißt als Rufnummern-Übermittlung. CLIP sorgt dafür, dass der Empfänger die Nummer des Anrufers auf seinem Display sehen kann. Du kannst auch das Gegenteil einstellen: CLIR.

CLIR

Ist die Abkürzung für Englisch: „Calling Line Identification Restriction". Das bedeutet Rufnummern-Unterdrückung, also das Gegenteil von CLIP. Du stellst CLIR ein, wenn Du nicht willst, dass der Empfänger Deine Nummer auf dem Display sieht.

Scharfe Krallen und telepathische Kräfte: Im Handyspiel „X-Men" kannst Du sein wie Wolverine

Lass die Puppen tanzen!

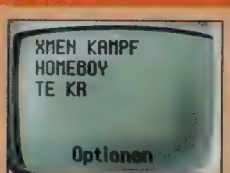
Singende Plüschfigur als Anrufmelder

Bobby mag Musik. Vor allem den Song „Summer Nights" aus dem Kultmusical „Grease". Der ertönt nämlich immer, wenn Bobby Dein Handy in seinem Hosenlatz aufbewahrt und ein Anruf oder eine SMS reinkommt. Dann freut sich Bobby so, dass er rhythmisch mit Kopf und Schultern zur Musik wackelt. Sobald Du Dein Handy aus Bobbys Tasche nimmst, verstummt die Musik und er hält sofort wieder still. Schließlich will er Dir ja nicht auf die Nerven gehen...

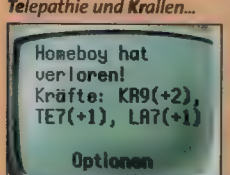
Den lustigen Anrufmelder gibt's für zirka 50 Mark überall im Fachhandel oder bei Karstadt. Info: *www.dnt.de*

Wenn ein Anruf kommt, tanzt Bobby zum Song „Summer Nights"

X-Men



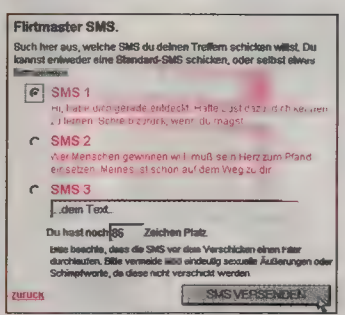
*Du forderst **Homeboy** mit **Telepathie** und **Krallen**...*



*...heraus und besiegst ihn. Deine **Kräfte** steigen!*

Du besitzt Spezialkräfte wie Krallen, Telepathie oder Laser. Die wählst Du als Angriffs- und Verteidigungsart im Kampf. Du kannst Spieler direkt herausfordern oder gegen Zufallsgegner antreten. Wer die größere Summe an Kräften hat, gewinnt. Sie wachsen mit jedem Sieg und werden als Ergebnis aufgelistet. Zur Anmeldung schickst Du den Begriff **XMen** an die Nummer 73014. Als Antwort wirst Du aufgefordert, Namen und Geburtsdatum zu simsen. Daraus werden die Fähigkeiten Deiner Figur erzeugt. Jetzt kann der Kampf beginnen. Genaue Regeln gibt's im Lauf des Spiels per SMS oder im Web.

www.t-mobile.de 69 Pf pro SMS
Für T-D1-Kunden (auch XtraCard). Geht mit allen gängigen Handymodellen
3+



*Beim Flirtmaster auf **www.skydocks.de** kannst Du nach SMS-Kontakten suchen*

Flirt for Fun

SMS-Kontaktbörse

Bei allen piept's, nur bei Dir nicht? Erste Hilfe bei SMS-Mangel bringt der Flirtmaster. Anmelden, Profil eingeben, und schon hagelt's Messages von schönen Unbekannten, die angeblich zu Dir passen. Antworten kannst Du direkt vom Handy zum normalen SMS-Tarif. Willst Du selbst im Web nach Treffern suchen und sie ansimsen, kostet das zirka 2 Mark für drei SMSe.

Text: Christiane Strobel · Fotos: Cinetext (1)

Am Sony-Stand konnten Spiele-Fans auf der PS2 zocken

AKTION!

Willst Du auch an der Spitze der Technik mitfahren? Wir verlosen 5 „Gran Turismo 3"-Sets mit Spiel, Tasche und „GT3"-Schlüsselanhänger. Seht auf die Jackpot-Seite 146.

Viele technische Neuheiten lockten wie jedes Jahr massig Besucher zur Internationalen Funkausstellung nach Berlin. Hier sind die Highlights der Messe.

Neun Tage lang gab es in Berlin zu sehen, was die Unterhaltungselektronik an Neuem zu bieten hat. Das Angebot reicht von Handys über MP3-Player bis zu DVD-Brennern. Mehr als 380.000 Besucher schlängelten sich durchs Gewimmel und ließen sich vom bunten Geflimmer der Messestände verzaubern.

Spielefans trafen sich in Halle 1 zur Netzwerk-Session, wo 300 PC zum Daddeln angestöpselt waren. Auch an den Ständen von Sony und Sega wurde fleißig gezockt. Die Handyhallen standen im Zeichen der neuen Übertragungsstandards GPRS und UMTS. Andere große Themen waren MP3, DVD und Digitalkameras.

Die IFA-Spaßbringer

Handys

Das ganze Menü auf einen Blick! Beim GD95 kannst Du zudem alle 160 Zeichen einer SMS auf einmal sehen

Panasonics GD95 protzt mit einem 12-zeiligen Display

Display-Riese

Zwar ist es mit 125mm ganz schön groß, dafür hat es aber auch ein megagroßes Display: das **Panasonic GD95**. Das sorgt vor allem beim Simsen und Wappen für Genuss. Mehrstimmige Klingeltöne und Screensaver tragen ebenfalls zum Funfaktor bei. Das GD95 kommt im Herbst auf den Markt. Eine Version mit GPRS folgt Anfang 2002.

Preis: zirka 450 Mark ohne Vertrag
Hersteller: Panasonic
www.panasonic.de

Der Farbkünstler

Das **Trium Eclipse** beeindruckt durch sein 143 x 120 Pixel großes Farbdisplay mit 256 Farben. Das kommt vor allem Spielen zugute – wobei es übrigens ein Wiedersehen mit Videospielheld Rayman geben soll. Das schicke Hightech-Handy kann GPRS, WAP, mehrstimmige Klingeltöne und hat allen Komfort eines Businesshandys. Es soll vor Weihnachten auf den Markt kommen.

Preis: zirka 900 Mark ohne Vertrag
Hersteller: Trium
www.trium.net

Der Schnellspieler

Der schnelle Übertragungsstandard GPRS sowie WAP und Download-Spiele sind die Stärken des **Trium Aura**. Auf dem Funhandy kannst Du die Spiele des Herstellers Infusio daddeln, die wir in SCREENFUN 9/01 vorgestellt haben. Zu den 30 teilweise mehrstimmigen Klingeltönen lassen sich weitere per SMS laden. Das Trium Aura soll Ende des Jahres zum Einsteigerpreis zu haben sein.

Preis: zirka 450 Mark ohne Vertrag
Hersteller: Trium
www.trium.net

Der Spaßknochen

Mit animierten Icons, Screensavern, Picturemessages sowie Spielen und Sounds zum Downloaden ist das **Philips Fisio 318** ein echter Spaßbringer. Es unterstützt wie das Trium Aura die Games von Infusio und legt dank GPRS den Turbo beim Wappen ein. T9, Sprachsteuerung und Sprachwahl runden die Ausstattung ab. Das Fisio 318 soll diesen Spätherbst erhältlich sein.

Preis: zirka 500 Mark ohne Vertrag
Hersteller: Philips
www.philips.de

MP3

Die MP3-Jukebox spielt ohne Unterbrechung dank interner Festplatte

Der gesamte Player ist im Ohrhörer eingebaut

Imation RipGO! ist ein kleiner tragbarer CD-Brenner mit MP3

Die MP3-Jukebox

Der MP3-Player **Thomson Lyra PDP 2800** spielt neben herkömmlichen MP3s auch die neuen Platz sparenden MP3Pro-Dateien. So passen rund 5000 Musiktitel auf die interne Festplatte mit 10 Gigabyte. Das 300 Gramm leichte Gerät ist ab November für rund 500 Euro erhältlich.

Preis: zirka 1000 Mark
Hersteller: Thomson multimedia
www.thomson.de

Der Mini-Walkman

Warum ein ganzes Abspielgerät herumtragen, wenn alles in den Kopfhörer passt?! Sogar mit Batterien wiegt der Sony-Player **NW-E8P** gerade mal 95 Gramm. Nachteil: Der interne Speicher von 64 MB lässt sich nur mit spezieller Kopierschutz-Software von Sony beschreiben.

Preis: zirka 900 Mark
Hersteller: Sony
www.sony.de

Der mobile MP3-Brenner

Der **RipGO!** spielt nicht nur MP3-Dateien von kleinen Mini-CDs mit acht Zentimetern Durchmesser. Dank eines eingebauten Brenners kann er die CDs auch gleich bespielen. Praktisch: Auch andere Daten lassen sich auf den CDs sichern. Der RipGO! erscheint noch in diesem Jahr.

Preis: zirka 900 Mark
Hersteller: Imation Corp.
www.imation.de

Home-Audio

Die Internet-Anlage

Was am PC schon lange möglich ist, das bietet jetzt auch die Mini-Stereo-Anlage **FW-11000** von Philips: Internet-Radio abspielen. Dank dieser Funktion kann man auch Radiostationen vom anderen Ende der Welt mithören.

Voraussetzung dafür ist allerdings ein Breitband-Internetanschluss wie zum Beispiel T-DSL. In Europa kommt die Anlage FW-11000 voraussichtlich erst im Sommer 2002 in den Handel.

Preis: zirka 800 US-Dollar (1700 Mark)
Hersteller: Philips
www.philips.de

DAB-Digitalradios sollen bis zum Jahr 2010 das analoge „alte" UKW-Radio ablösen

Die Digitalradio-Box

Glasklaren Sound wie von CD verspricht DAB (Digital Audio Broadcasting). In Großbritannien rockt das Digitalradio schon lange. Man braucht dazu Empfänger wie die **DR Box 1**. Per USB kann man damit am PC Musik verlustfrei aufnehmen. Die Box dient auch als digitaler Radioempfänger für die Stereoanlage.

Preis: zirka 800 Mark
Hersteller: TerraTec
www.terratec.de

Eine Box ersetzt die üblichen 5.1-Surround-Boxen

Die Ein-Box-Surround-Lösung

Nicht jeder hat den Platz, sich eine DVD-Anlage mit mehreren Surround-Boxen ins Zimmer zu stellen. Abhilfe soll das Microsystem **HM-DV7** von Kenwood schaffen. Der „Uniround"-Lautsprecher des DVD-Systems will den Eindruck von Surround-Sound erzeugen, indem er nach links, nach vorne und nach rechts abstrahlt.

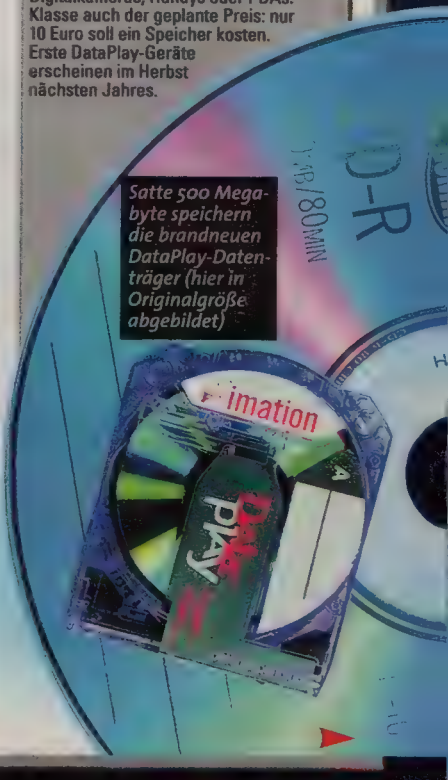
Preis: zirka 1800 Mark
Hersteller: Kenwood
www.kenwood.de

INFO

Das bringt die Zukunft

- **Billigere und kleinere MP3-Player:** Verantwortlich dafür zeichnet die Firma **Cirrus Logic**. Sie versorgt die Hersteller von MP3-Playern (wie Creative Labs oder Iomega) mit Prozessoren. In ihren neuen Energie sparenden „Maverick"-Prozessor haben die flinken Techniker jetzt sogar einen Verstärker integriert. Die Folge: MP3-Player gibt es nächstes Jahr schon ab 200 Mark.

- **Neue Datenspeicher:** Ein heller Stern am Speicherhimmel könnten die kleinen **DataPlay-Datenträger** werden (siehe Bild unten). Sie fassen 500 MB und sind nur so klein wie ein Fünf-Mark-Stück. DataPlays eignen sich für MP3-Player, Digitalkameras, Handys oder PDAs. Klasse auch der geplante Preis: nur 10 Euro soll ein Speicher kosten. Erste DataPlay-Geräte erscheinen im Herbst nächsten Jahres.



Satte 500 Megabyte speichern die brandneuen DataPlay-Datenträger (hier in Originalgröße abgebildet)

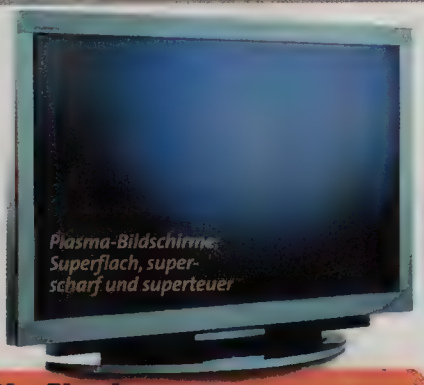
Text: Matthias Metzler, Christiane Strobel

Der Kombi überspielt DVDs auf Videokassette

Der Kombi-Player

Platz spart der **SV-DVD 1E** von Samsung. Er ist DVD-Player und Hifi-Videorekorder in einem. Sofern die DVD nicht mit einem Kopierschutz wie Macrovision versehen ist, lassen sich DVDs direkt auf Kassette überspielen. Nachteil: Für seinen Preis bekommt man auch zwei gute Einzelgeräte.

Preis: zirka 1150 Mark
Hersteller: Samsung
www.samsung.de



Plasma-Bildschirme: Superflach, superscharf und superteuer

Die Flachen

Die Besucher der „IFA" staunten nicht schlecht über die neuen Plasma-Fernseher. Sie bieten ein extrem scharfes Bild und sind dabei keine 10 Zentimeter dick. Das größte Gerät zeigte LG mit dem **TV 60** mit 152-Zentimeter-Diagonale. Aber: Selbst kleinere Geräte kosten noch rund 15.000 Mark.

Preis: zirka 50.000 Mark
Hersteller: LG
www.lg-electronics.de

Jetzt kann jeder seine eigenen DVDs brennen

Der DVD-Videorekorder

Endlich ist er da, der erste DVD-Videorekorder **DVDR 1000**. Die Bedienung ähnelt der eines VHS-Geräts, nur die Bildqualität ist um Klassen besser. Die mehrmals wiederbeschreibbaren Scheiben laufen praktisch auf jedem normalen DVD-Player. Schade nur, dass der Preis so hoch ist!

Preis: zirka 4000 Mark
Hersteller: Philips
www.philips.de

Spielt alle Silberscheiben: der DVD-Wechsler von Kenwood

Der DVD-Wechsler

Der DVD-Wechsler **DVF-J6050** von Kenwood verschluckt Deine komplette DVD-Sammlung. Ganze 400 Silberlinge verschwinden im gierigen Schlund des Geräts: Pantoffelkino ohne Ende! Auch gebrannte CD-Rs, CD-RWs oder MP3-CDs spielt das Multi-Talent ab. Über die Internet-Datenbank CDDB lassen sich alle Titel und Interpreten von Audio-CDs anzeigen. Für ein erstklassiges Bild sorgt der RGB-Ausgang.

Preis: zirka 2000 Mark
Hersteller: Kenwood
www.kenwood.de

Trotz geringer Größe speichert das Gerät in DVD-Qualität

Der kleinste Camcorder

Sony zeigt der Konkurrenz, wer den Kleinsten hat! Auf den nur Streichholzschachtel-großen Micromv-Kassetten speichert der Camcorder **DCR-IP7E** ganze 60 Minuten in DVD-Qualität. Dabei misst das Gerät gerade mal 47 x 103 x 80 mm (BxHxT) und wiegt nur 310 Gramm ohne Akkus.

Preis: zirka 4600 Mark
Hersteller: Sony
www.sony.de

Einfache Bedienung, wenig Einstellmöglichkeiten: die Kodak DX 3700

Der billige 3-Megapixler

Bislang waren Digitalkameras mit einer Auflösung von drei Millionen Pixel sehr teuer. Doch Kodak dreht jetzt an der Preisschraube. Die **DX 3700** ist die erste Kamera ihrer Klasse unter 1000 Mark. Sie ähnelt in der Bedienung der DX 3500 (siehe Digitalkamera-Test, Seite 102).

Preis: zirka 1000 Mark
Hersteller: Kodak
www.kodak.de

DVDs am PC brennen ist um einiges günstiger als mit Philips' DVD-Videorekorder (s.o.)

Der DVD-Brenner

Nachdem Pioneer schon vor Monaten einen DVD-Brenner nach DVD-RW-Standard vorgestellt hat (siehe Test in SCREENFUN 5/01, Seite 106) zieht jetzt Philips mit dem **DVDRW 208** nach. Philips setzt dabei auf den kompatibleren Standard DVD+RW, den auch Sony bevorzugt.

Preis: zirka 1500 Mark
Hersteller: Philips
www.philips.de

Your work never looked better

AOC

...The Monitor Maker

AOC International (Europe) GmbH
Lahnstraße 86 a
12055 Berlin · Germany
fax +49 30 686 9069
eMail info@aoc-europe.com

www.aoc-europe.com

lippstädter werbewerkstatt phone +49 2941-3016

Browser Babes

Heiße Ladys statt mausgrauer Menüleisten: In nur wenigen Steps kannst Du Netscape und Internet Explorer neu stylen.

Mit Lara oder der rassigen Regina vor Augen surft sich's gleich viel besser! Um die Damen in den Browser zu zaubern, brauchst Du das kostenlose Programm „Hotbar": Surfe auf *www.hotbar.com* – melde Dich an, und es wird automatisch installiert. Das klappt mit Internet Explorer und Netscape Navigator ab Version 4 und dauert nur ein paar Sekunden.

„Hotbar" bietet eine große Auswahl an fertigen Hintergrundmotiven, so genannten Skins. Man lädt sie per Mausklick in den Browser. Persönlicher sind selbst gemachte Motive. Du kannst sie in wenigen Schritten in einem Grafikprogramm wie der Shareware „Paint Shop Pro" (*www.jasc.de*) basteln. Starke Spiele-Babes zum Einbauen findest Du zum Beispiel auf *www.gamebabes.de* – dort gibt's auch das Bild von Regina, das wir in unserem Beispiel verwenden.

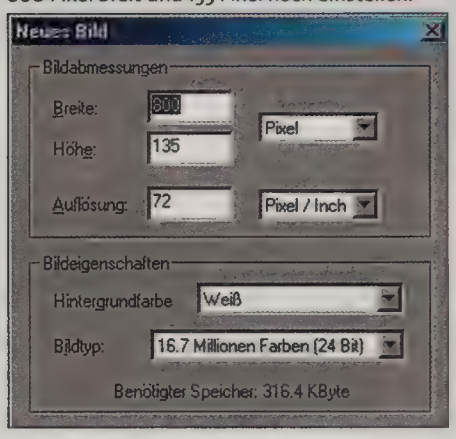
INFO

Einblenden oder ausblenden

Du willst „Hotbar" wieder entfernen und den ursprünglichen Zustand des Browsers herstellen? Dafür gibt es zwei Möglichkeiten: Die bunte Menüleiste lässt sich vorübergehend ausblenden. Klick im Browsermenü auf „Ansicht – Symbolleisten" und entferne das Häkchen bei „Hotbar". Um das Programm ganz zu löschen, musst Du einen Uninstaller herunterladen und starten. Du findest ihn auf *www.hotbar.com* in der Hilferubrik.

1. Neue Hotbar anlegen

Starte „Paint Shop Pro" und geh auf „Datei – neu". Als Bildgröße für die Hotbar musst Du 800 Pixel breit und 135 Pixel hoch einstellen.

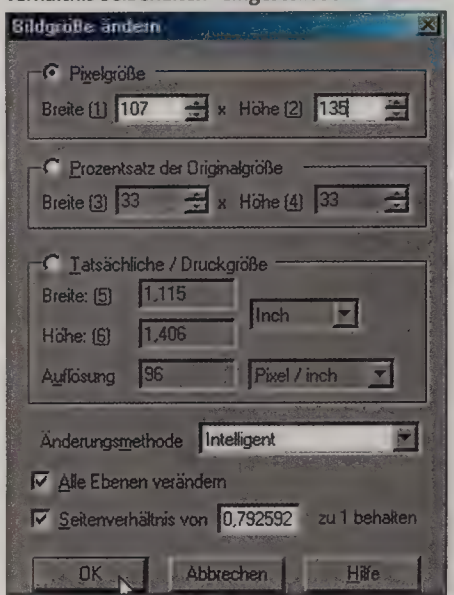


2. Babe laden und ausschneiden

Öffne das Bild vom Game Babe und wähle mit dem Auswahlwerkzeug einen passenden Ausschnitt. Mit „Bild – Bildgröße auf Auswahlgröße beschneiden" kappst Du das Bild entsprechend.

3. Größe anpassen

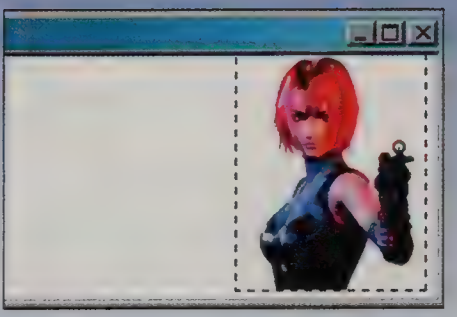
Ändere die Höhe des Bildes auf 135 Pixel, sodass es in die Hotbar passt. Das geht mit „Bild – Bildgröße". Bei „Änderungsmethode" muss „Seitenverhältnis beibehalten" eingestellt sein.



Lässige Surf-Hostessen: Pics von Regina, Lara & Co. findest Du auf www.gamebabes.de

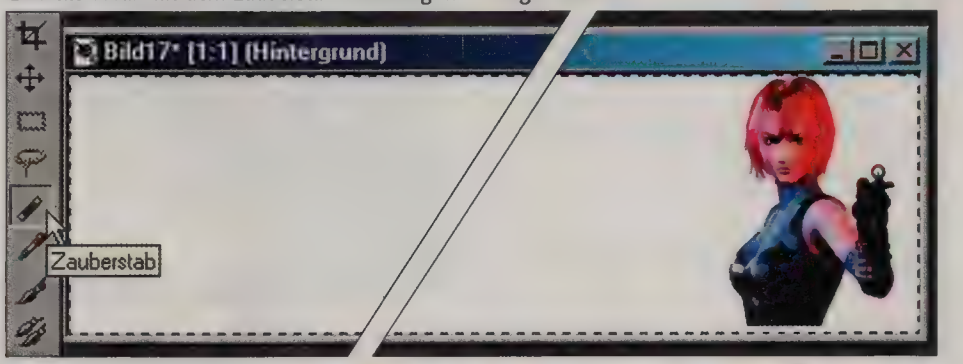
4. Figur in die Hotbar einfügen

Geh auf „Bearbeiten – Kopieren" und klicke anschließend in das weiße Bild der Hotbar. Mit „Bearbeiten – Einfügen – als neue Auswahl" setzt Du Regina in den Balken. Mit der Maus schiebst Du sie in die rechte Ecke



5. Hintergrund zum Einfärben markieren

Jetzt soll der Hintergrund eingefärbt werden. Klicke dafür mit dem Zauberstab-Werkzeug in die weiße Fläche, sodass der gesamte Hintergrund ausgewählt ist.

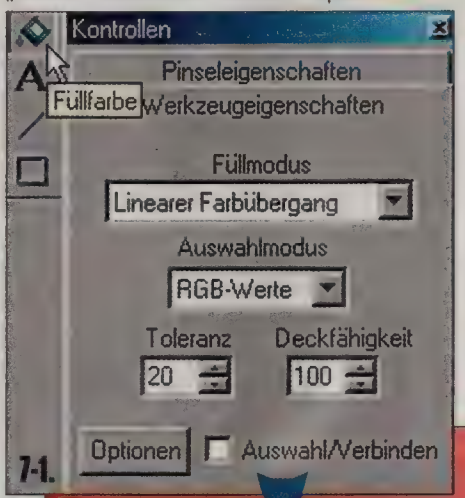


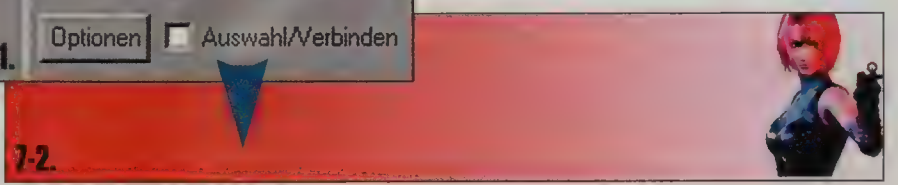
6. Farbe auswählen

Wähl die Farbe für den Hintergrund. Mit einem Klick ins Farbfenster (am rechten Rand in „Paint Shop Pro") öffnet sich die Auswahl. Wir haben im Beispiel ein kräftiges Rot genommen.

7. Hintergrund ausfüllen

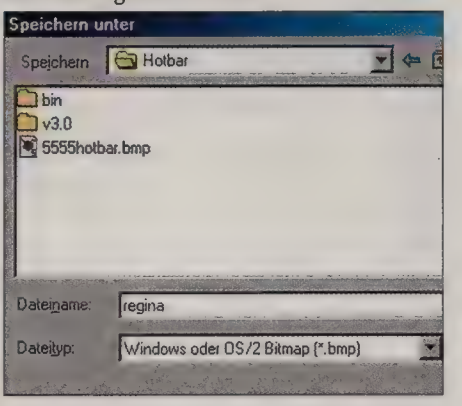
Mit dem Füllwerkzeug färbst Du den Hintergrund. Ein Farbverlauf entsteht, wenn im Werkzeugfenster bei „Füllmodus" „linearer Farbübergang" eingestellt ist. Das Fenster blendet man mit „Ansicht – Leisten und Paletten – Stilpalette" ein.





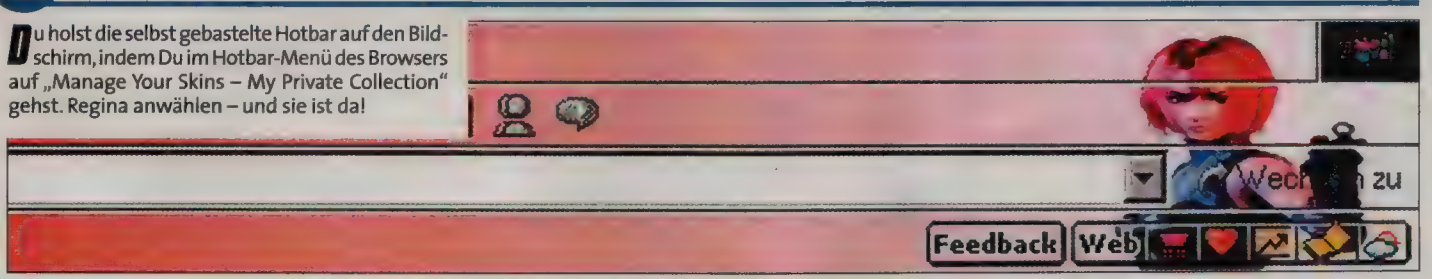
8. Speichern

Speichere das Bild im BMP-Format ins Verzeichnis C:\Programme\hotbar



9. Babe in den Browser laden: fertig!

Du holst die selbst gebastelte Hotbar auf den Bildschirm, indem Du im Hotbar-Menü des Browsers auf „Manage Your Skins – My Private Collection" gehst. Regina anwählen – und sie ist da!



Text: Christiane Strobel

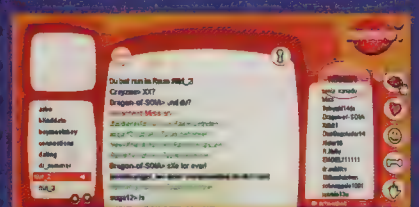
Internet-Charts

Eure Lieblings-Flirt-Seiten

Ihr habt gewählt: Auf diesen Webseiten flirtet Ihr am liebsten. Danke fürs Mitmachen! Ab jetzt suchen wir Eure Top 5 der **Seiten zum Thema Tiere**. Mailt uns Euren Favoriten mit Eurer Adresse und Eurem Alter an *webcharts@screenfun.de* – was es diesmal zu gewinnen gibt, steht im Aktionsstern.

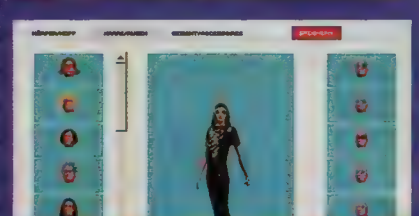
1 www.funcity.de
In der virtuellen Stadt kannst Du Dir sogar eine Wohnung einrichten

2 www.spraydate.de
Anmelden, Profil eingeben und nach passenden Flirts suchen!



3 www.bravo.de
In den Chaträumen von Bravo.de gibt's immer Leute zum Talken

4 www.time2bcool.com
Mit dem Date-Agent arrangierst Du auch Offline-Verabredungen



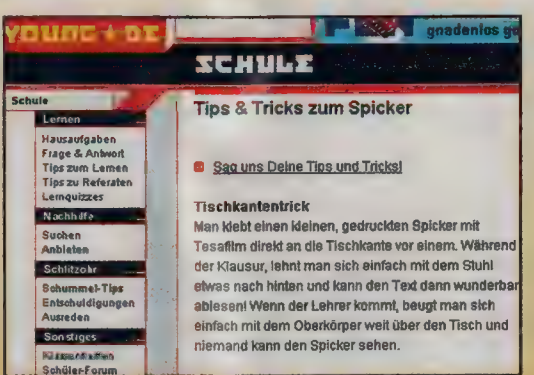
5 www.cycosmos.de
In der riesigen Community legt sich jeder eine Gestalt nach Wunsch zu

Back to School

Nur kein Stress: Hier sind die besten Sites zur Arbeitserleichterung!

AKTION!
Unter allen Einsendern für die Internet-Charts verlosen wir **5 Fan-Packages zur Kino-Komödie „Evolution"** mit Shirt, CD und mehr. Wie man mitmacht, steht auf Jackpot-Seite 146.

Entspannt ins neue Schuljahr: mit Referaten und Hilfe aus dem Web



Für alle Lebenslagen des Schulalltags: Bei www.young.de gibt's neben Referaten und Hausaufgaben auch Schummeltricks

Alles hat mal ein Ende. Leider auch die Sommerferien. Für alle, die jetzt wieder in der Schule schwitzen müssen, gibt's Hilfe aus dem Internet. Auf *www.young.de* befindet sich eine große Sammlung von Referaten und Lösungen zu Hausaufgaben. Auch die Schummeltricks können in mancher Lebenslage nützlich sein.

Ebenfalls gute Arbeitserleichterung gibt's bei *www.referate.org* – Wer selbst der Mathe-Checker ist, kann anderen helfen: Werde Moderator im Hausaufgaben-Board auf *www.zahlreich.de*

Profi-Hilfe in Mathe, Deutsch und Englisch bietet *www.learnetix.de*

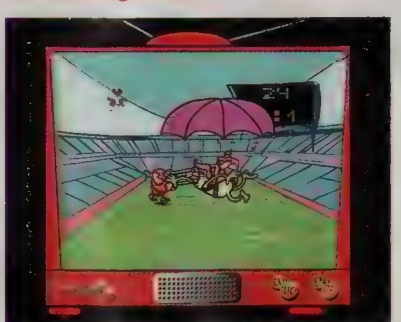
www.young.de

Pausen-Kick

Das Runde muss ins Eckige

Stadion-Gegröle und Bundesliga-Stimmung: Beim Screensaver-Game „Kick Jaxx" kannst Du zeigen, wie gut Du in den Kasten triffst. Mit der Maus auf den Ball und – Tooooooor! Doch das ist gar nicht so einfach, denn die Bälle fliegen wild über den Bildschirm. Wer andere Spieler trifft, erntet gelbe Karten. Dazu gibt's bissige Kommentare von Boris Becker und Kaiser Franz.

www.screengame.de



Bildschirmschoner für Mausklicker: Mit einem treffsicheren Klick auf den Ball gibt's ein Tor

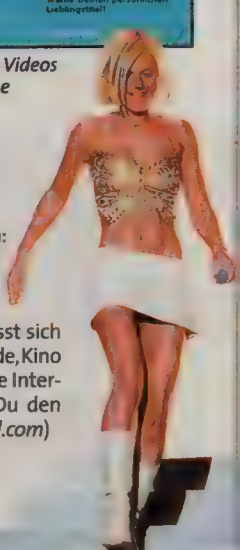
Mit einem Screensaver, vielen Fotos und Videos lockt Geri Halliwells deutsche Homepage

Sexy Geri

Fotos, Talk und Videos

Männer-Regen auf dem Bildschirm: Auf Geri Halliwells deutscher Homepage gibt's das Video zu ihrem Hit „It's raining men" und viele Clips von den Dreharbeiten. Außerdem lässt sich das blonde Powergirl über Fitness, Mode, Kino und seine Lieblingsmusik aus. Um die Interviews sehen zu können, brauchst Du den „RealPlayer" (Freeware auf *www.real.com*)

www.gerihalliwell.de



Text: Christiane Strobel · Fotos: AP, Christian Vogel

Wer viel zu erzählen hat, braucht XtraTalk von T-D1 – der neue Xtra-Tarif mit Mengenrabatt.

Machen wir es kurz: Mit XtraTalk, dem neuen Tarif von T-D1, zahlt sich längeres Telefonieren aus. Denn bei XtraTalk sinkt der Minutenpreis für Gespräche ins deutsche Festnetz und zu T-D1 umso mehr, je länger Sie an einem Tag entsprechend telefonieren (außer zu Sonderrufnummern). So zahlen Sie ab der 5. Minute nur noch 39 Pf/Min. und ab der 10. Minute sogar nur noch 19 Pf/Min. Weitere Infos zu XtraTalk erhalten Sie im T-Punkt oder unter www.t-mobile.de

T-D1 goes T-Mobile

In den Gettos von L.A. herrscht ein ruppiger Umgangston. Undercover-Cop Brian (Paul Walker, l.) macht Bekanntschaft mit der Streetgang...

...von Dominic (Vin Diesel). Der Glatzkopf veranstaltet illegale Autorennen

Extrem riskantes Hobby: Um die Kohle für ihre sündhaft teuren Blechkisten zu beschaffen, überfallen die Jungs LKWs

Geschwindigkeit und Girls sind Dominics Leidenschaft. Für Adrenalin-Kicks tut auch seine Freundin Letty so ziemlich alles...

Dominic organisiert illegale Autorennen

Ebenfalls PS-süchtig: seine Schwester Mia

Cop Brian will den Straßenkrieg stoppen

Sexy Schrauberin: Letty steht auf heißes Blech

Auf dem Freeway ist die Hölle los: Undercover-Cop jagt Asphalt-Cowboys. Rasant!

The Fast and The Furious

AKTION!

Wir verlosen je 10 „The Fast and The Furious"-T-Shirts, Sonnenbrillen und Schlüsselanhänger. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 146.

Achtung, Turbolader im Anflug! Bei einer wüsten Verfolgungsjagd kracht Dominics Rennsemmel in einen LKW – und verliert schlagartig die Bodenhaftung

Der ultimative PS-Rausch

Grand Prix (1966)

Le Mans (1971)

nen von Le Mans als Nonstop-Action-Event

Tage des Donners (1990)

ort-Zirkus entwickelt sich Tom zum Champion – wie immer

Driven (Start am 15.11.2001)

Regisseur Renny Harlin („Cliffhanger") schickt Rambo vom Berg auf die Piste

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (4)

Außen hart, innen ganz zart: Muskelpaket Dominic geht für seine Gang durchs Feuer

Ab in die Wüste! Bei einem erneuten Beutezug wirbeln die Boliden-Freaks reichlich Staub auf – und bauen beinahe einen Totalcrash. Nach einer kurzen Verschnaufpause geht's weiter

Fantastischer Fahrerwechsel: Gesetzeshüter Brian ist plötzlich in der Rolle des PS-Rowdys. Doch nur seinem irren Einsatz ist es zu verdanken, dass der Überfall glimpflich abläuft

Ende gut, alles gut? Von wegen! Als Dominic und seine Schwester Mia (Jordana Brewster) von der Geheimmission ihres angeblichen Freundes erfahren, geben sie tüchtig Gas...

Aus dem Weg, Mr. Cage – Piste frei für den Nachwuchs! Was das eher lahme Boliden-Spektakel „Nur noch 60 Sekunden" mit Nicolas Cage und viel Aufwand vergeblich versuchte, gelingt hier locker: der Wechsel auf die Überholspur mit voll durchgetretenem Gaspedal. Und zwar so überzeugend, dass amerikanische Kinogänger schon über 100 Millionen Dollar für die Raserei der heißen Blechkisten ausgaben – genug für eine Fortsetzung...

So weit die Spekulation, hier nun die Fakten: **Undercover-Cop Brian O'Connor (Paul Walker, Schönling aus „Varsity Blues") schleust sich in die Szene um illegale Autorennen in L.A. ein.** Dort vermutet er die Drahtzieher für eine Reihe von Präzisionsüberfällen auf LKWs. Doch bevor Gang-Oberhaupt Dominic (Muskelpaket Vin Diesel, bekannt aus „Pitch Black – Planet der Finsternis") den Heißsporn akzeptiert, kommt der Bleifuß-Test. **O'Connor stinkt beim folgenden Rennen mit seiner Mitsubishi-Rennsemmel gnadenlos ab, erntet aber dennoch den Respekt, weil er Sieger Dominic vor den anrollenden Cops rettet.**

Netter Nebeneffekt: Mia (Jordana Brewster), die Schwester des bulligen Glatzkopfs, findet den Neuzugang ebenfalls sympathisch. Es kommt, wie es kommen muss – Brian ist hin- und hergerissen zwischen Pflichtbewusstsein und Freundschaft. Und natürlich muss er sich beim endgültigen Turbolauf für eine Seite entscheiden...

Regisseur Rob Cohen („The Skulls – Alle Macht der Welt") packt den Geschwindigkeitsrausch auf dem Freeway in irre schnelle Bilder. So zeigt beispielsweise eine Trickaufnahme den Beschleunigungsprozess im Inneren des Motors. Den ultimativen Kick aber liefert die Inszenierung eines an „Mad Max" erinnernden Überfalls. Da gibt ein rachsüchtiger Trucker den Boliden-Freaks bei Vollgas Saures.

In den wenigen Verschnaufpausen werden Infos über die Lebensläufe der Highway-Haudegen eingestreut. Diese sind aber ebenso klischeehaft wie die Darstellung der Mädchen. Michelle Rodriguez als Dominics Freundin Letty wirkt wie eine Comic-Witzfigur. In diesem tiefer gelegten Jungsfilm geht es eben nur um das Eine: quietschende Reifen und röhrende Motoren!

Action 2 | Spannung 2 | Speed 1

The Fast and The Furious

Actionthriller/USA

Start: 11.10. | ab 16 Jahre

www.thefastandthefurious.com

Darsteller: Paul Walker, Vin Diesel, Jordana Brewster, Michelle Rodriguez

Bleifuß-Junkies veranstalten illegale Autorennen. Atemloser Turbo-Thrill auf L.A.s Straßen

2

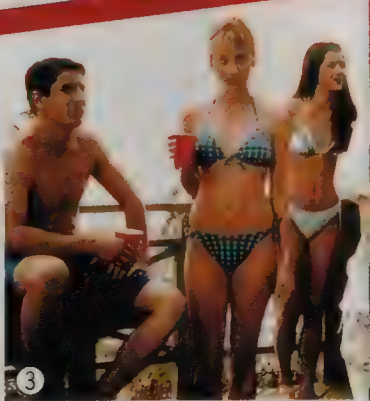
AMERICAN PIE 2

Jim und seine Buddies nehmen erneut den schlüpfrigen Hormon-Parcours. Backwaren aber werden verschont.

Wer mit wem? Nadia (r.) und Vicky haben ihre Wahl getroffen...

Oh, mein Gott – die Kinder haben Sex! Jim (Jason Biggs, l.) und seine Flamme kriegen Besuch von den Eltern – schöner Ferienstart

It's Party-Time: Nach ihrem ersten Jahr am College wollen die fünf Jungs feuchtes Vergnügen. Kurzum wird ein...



...Sommerhaus am See gemietet. Gäste sind die süßen Mädels aus...

Ob Finchs Tantra-Programm hilft?! Um sich für seine Herzdame Nadia (l.) in Form zu bringen, ist Jim jede Leibes-Ertüchtigung recht

Blasen, bis der Arzt kommt: Jim macht sich nicht nur bei dieser spontanen Konzerteinlage zum Volldeppen

AKTION!

Knackige Rhythmen für die heiße Strandparty daheim: Wir verlosen 10 „American Pie 2"-Soundtracks. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 146.

Bis hierher und nicht weiter: Das Trio Infernale weigert sich, einen heißen Strip für zwei Ladys hinzulegen

...der Highschool-Zeit. Großmaul Stifler (Seann William Scott) legt gleich mit Doktorspielchen los

Lust auf Nachschlag? Während die Fortsetzung von „Scary Movie" (Start: 8.11.) beim US-Publikum für erhebliche Magenverstimmung sorgte, ist der Appetit auf „American Pie 2" riesengroß: **drei Wochen hintereinander auf Platz eins der Kino-Charts, 110 Millionen Dollar Einspielergebnis – und das alles ohne den legendären Apfelkuchen!** Der knallt nämlich bereits in den ersten Filmminuten zu Boden, als Jims Mutter ihren Sprössling beim Sex mit einer Studienkollegin überrascht.

Damit ist der Startschuss für ein überaus feuchtes Ferienvergnügen gefallen. Denn nach seinem erfolgreichen ersten College-Jahr will Jim (schusselig wie immer: Jason Biggs) so richtig auf den Putz hauen, zusammen mit seinen alten Kumpels Oz (Chris Klein), Stifler (Seann William Scott, zuletzt in „Ey Mann – Wo is' mein Auto"? zu sehen), Kevin (Thomas Ian Nicholas) und Finch (Tantra-Fanatiker Eddie Kaye Thomas).

Kurz entschlossen wird die Jagdsaison in einem idyllischen Sommerhaus eröffnet. Natürlich sind auch unter den attraktiven Ladys vertraute Gesichter aus Teil eins – darunter sexy Nadia (Shannon Elizabeth), Kevins Ex-Flamme Vicky (Blondie Tara Reid) oder die schräge Michelle („Buffy"-Busenfreundin Alyson Hannigan).

So weit alles wie gehabt im Becken-Bereich! Der Unterschied zum ersten „American Pie" ist die Wahl der Waffen, also des Sexspielzeugs: **Statt Backwaren kommen zur Abwechslung Klebstoff, eine Trompete, ein mächtiger Dildo sowie homoerotische Hampeleien ins frivole Spiel.** „American Pie 2" legt die Messlatte im launigen ‚Wer mit wem' nicht höher – witzig ist der Ritt durch den Hormon-Parcours aber doch.

Text: Rainer Fellmann

Action 3	Humor 2	Sex 1
American Pie 2		
Komödie/USA		
Start: 27.9.	ab 12 Jahre	
http://movies.uip.de/americanpie2		
Darsteller: Jason Biggs, Shannon Elizabeth, Alyson Hannigan, Chris Klein		
Es darf wieder gefummelt werden. Hormonell-humoriger Spaß mit vertrauten Gesichtern		2

Nach einem missglückten Masturbationsversuch landet der leidende Loser im Krankenhaus – nur gut, dass sein alter Herr (l.) ihm die Stange hält

Da hilft nur noch weibliche Unterstützung: Michelle (Alyson Hannigan) gibt ihrem lernbedürftigen Ex-Lover erotische Nachhilfestunden...

JETZT KOMMT'S RICHTIG DICK!

Eddie Murphy is back - in 8 superschrägen (Speck-)Rollen!

In der derb-deftigen Fortsetzung des Kinohits 'Der verrückte Professor' läuft Eddie Murphy zu Hochformen auf und verliebt sich ganz nebenbei auch noch in Janet Jackson. Ein Feuerwerk aus spritzigen Gags, genialer Situationskomik und einer gehörigen Portion schrägen Humors!

Weitere Infos, tolle Gewinnspiele und ein Videoclip von Janet Jackson unter www.klumps.com!

EDDIE MURPHY
FAMILIE KLUMPS und DER VERRÜCKTE PROFESSOR

© 2001 Universal Studios. Alle Rechte vorbehalten

FSK: 12 · Laufzeit: ca. 102 Min. · Best.-Nr.: 878 234-3

AB 6. SEPTEMBER AUF VIDEO!

VIDEO REIN ALLTAG RAUS

UNIVERSAL

10/01

KINO

Die wichtigsten Filme des Monats

Ginger steht auf Männer mit Geld und Macht

John Travolta legt als Oberschurke Feinde und Frauen flach. Knallharte Action!

Eiskalt: Gangster Gabriel (John Travolta) zieht einen Milliarden-Raub ganz emotionslos durch

Passwort: Swordfish

Hacker gefragt: Um gewaschene Drogengelder abzugreifen, braucht Gabriel (l.) das Know-how von Computerspezialist...

Stanley Jobson (M.). Doch bevor der Milliarden-Dollar-Coup anläuft, muss der High-Tech-Freak drei Cops abschütteln

Hollywood produziert nur noch Müll!" Mit einem Tritt gegen das Schienbein seines Arbeitgebers läutet John Travolta diesen Hochglanz-Actionthriller ein. Und um zu beweisen, dass es auch anders geht, inszeniert er in der Rolle des smarten Gangsters Gabriel Shear ein blutiges, im „Matrix"-Zeitlupenstil gefilmtes Geiseldrama. Bis dahin sind gerade mal fünf Filmminuten vergangen!

Weshalb Shear dieses Höllenfeuer legt, erzählt Regisseur Dominic Sena („Kalifornia") ab jetzt in einer Rückblende: Mit Hilfe von Computerhacker Stanley (Hugh Jackman) und Blickfang Ginger (Halle Berry) – die zwei spielten in „X-Men" – will Shear Drogengelder im Wert von neun Milliarden Dollar online abzapfen...

Die Show in diesem knalligen Treiben zwischen Bytes und Blei gehört John Travolta. Mr. Cool is back!

Action 1 | Spannung 2 | High-Tech 2

Password: Swordfish
Action/USA

Start: 27.9.
ab 16 Jahre

www.passwortswordfish.de

Nach diversen Flops wieder obenauf: Travolta in seiner besten Rolle seit „Pulp Fiction"

2

KINO TOP 5

1 **Der Schuh des Manitu**
MIT BULLY „BLOCKBUSTER" HERBIG
Fünf Millionen Besucher in nur 12 Tagen! Manitu hat gesiegt!

2 **Mexican**
MIT JULIA ROBERTS & BRAD PITT
Auch zu fünft ein Traum: eine Puzzle nach Schlägen Tür

3 **Jurassic Park 3**
MIT NOCH MEHR DINOS UND NOCH MEHR ÄRGER
Für Neueinsteiger: Dinos sind gefräßig und haben schlechte Laune

4 **Dr. Dolittle 2**
MIT PLAPPERMAUL EDDIE MURPHY
Jetzt plaudert die ewige Quasselstrippe schon wieder im Tierreich

5 **Die fabelhafte Welt der Amélie**
MIT AUDREY „SUPERSÜß" TAUTOU
Schräge Vögel am Rande des Wahnsinns. Mittendrin Amélie

The Gift – Die dunkle Gabe

Annie setzt bei der Mörderjagd übersinnliche Kräfte ein.

Redneck Donnie (Keanu Reeves) wird von...

...Annie (Cate Blanchett) des Mordes bezichtigt

Voodoo, Geisterbeschwörung und Kontakt zum Jenseits – Witwe Annie (stark: Cate Blanchett) hat den sechsten Sinn. Aber nicht alle Bewohner des scheinbar gemütlichen Südstaaten-Kaffs Brixton sind von dieser Gabe begeistert. Schon gar nicht Donnie (erschreckend gut als gewalttätiger Redneck-Proll: Keanu Reeves), der durch Annies Visionen in einen Mordfall verwickelt wird. Doch mit seiner Verhaftung geht der Spuk zwischen der Welt der Lebenden und der Toten erst so richtig los...

In seinem sorgfältig aufgeführten Teufelstanz zieht Gruselmagier Sam Raimi (demnächst: „Spider-Man") die Spannungschraube langsam an – und steigert damit das Gefühl der Bedrohung. Horror à la „The Sixth Sense".

Action 3 | Spannung 2 | Horror 2

The Gift – Die dunkle Gabe
Mystery-Thriller/USA

Start: 11.10.
ab 12 Jahre beantr.

www.paramountclassics.com/thegift/

Neues aus Sam Raimis Gruselkabinett. Teuflischer Südstaaten-Tanz plus Voodoo-Zauber

2

Spy Kids

Wenn die Profi-Agenten scheitern, muss der Nachwuchs ran.

Hosenmatz-Helden: Carmen (r.) und ihr...

...Bruder Juni (l.) beim ersten Agenten-Einsatz

Das Beste am Kino ist, dass Träume Wirklichkeit werden. Für Robert Rodriguez („Faculty") ohnehin der einzige Grund, Filme zu machen. Wohl auch deshalb tobt der Regisseur seine Fantasien im überkandidelten Spionage-Märchen „Spy Kids" besonders intensiv aus – sehr zur Freude der Hosenmatz-Helden Carmen (Alexa Vega) und Juni (Daryl Sabara).

Deren Alltags-Idylle findet schlagartig ein Ende, als man ihre Eltern entführt – zwei ehemalige Spitzenagenten! Nach einem Spionage-Crashkurs geht die wilde Rettungsaktion los...

Zeitweise hätte man den Jungdarstellern einen weniger hektischen Film für die Erfüllung ihrer (Agenten-)Träume gewünscht. Rodriguez schießt gelegentlich übers Ziel hinaus, so wie seine Helden beim ersten Flugversuch.

Action 2 | Humor 3 | Krawumm 1

Spy Kids
Actionkomödie/USA

Start: 4.10.
ab 6 Jahre

www.spykids.com

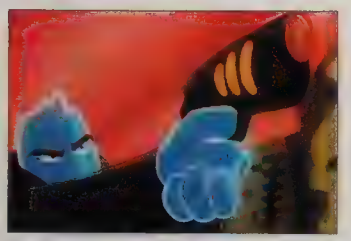
Der Nachwuchs will 007 Druck machen. Etwas überdrehter Action-Wahnsinn

3

Osmosis Jones

Viren-Alarm! Bakterien-Cop Jones auf Verbrecherjagd.

Ist mir übel: Frank plagt ein fieser Virus



Ein klarer Fall für die Gesundheitspolizei!

Wolkenkratzer, Autobahnen, Flughafen und Stadthalle. Im Körper des schmierigen Zoowärters Frank (Bill Murray) sieht's aus wie in einer lärmenden Großstadt – die Bevölkerung jedoch besteht aus Zellen, Bakterien und Viren. Letztere werden angeführt von Thrax, einem fiesen Knilch, der Frank ans Leder will. Osmosis Jones, übernehmen Sie! Mit Hilfe des Gesundheitspolizisten soll der Tierpfleger gerettet werden.

Die „Bad Taste"-Könige Peter und Bobby Farrelly („Verrückt nach Mary") haben den Körper als Kosmos entdeckt. Das ist nicht neu, aber schräg variiert als Mix aus Real- und Animationsfilm. Speziell die Cartoon-Szenen sind pfiffig: Mafiosi besuchen die Sauna in Franks Achselhöhlen, Anwälte bewohnen die Hämorriden. Teilweise ist der Ekelhumor leider arg heftig.

Action 2 | Humor 3 | Animation 3

Osmosis Jones | Start: 11.10.
Zeichentrick/Realfilm/USA | ab 6 Jahre beantr.
http://osmosisjones.warnerbros.com

Blutkörper-Cop Osmosis Jones auf Viren-Jagd. Tatort: Ein Zoowärter. Deftiger Organ-Check

2-

Moulin Rouge

Luxus, Leid und Leidenschaft. In Paris steppt der Tanzbär.

Königin der Nacht: Moulin-Rouge-Star Satine

Christian liebt die geniale Tänzerin über alles

Text: Rainer Fellmann

Roter-Vorhang-Event" nennt Baz Luhrmann („Romeo + Julia") seine knalligen Filme. In „Moulin Rouge" treibt der Regisseur sein Sperrfeuer aus Bild, Ton und Design auf die Spitze.

Das in alle Richtungen explodierende Musical erzählt die Liebesgeschichte zwischen dem Schriftsteller Christian (Ewan McGregor) und der Nachtclub-Tänzerin Satine (Nicole Kidman). Frisch in Paris angekommen, verliebt sich der Naivling in den Star des Sündenbabels Moulin Rouge. Die wiederum verwechselt Christian mit einem britischen Duke, den sie im Auftrag ihres Chefs verführen soll, um die Finanzierung eines Theaterstücks zu sichern.

Dies ist kein Tanzfilm im muffigen Vierziger-Jahre-Stil, sondern eine trashige Collage aus Pop und Kitsch. So hemmungslos wurde noch nie zur Musik von Madonna getanzt!

Action 2 | Dramatik 1 | Musik 1

Moulin Rouge | Start: 18.10.
Musical · USA/Australien | ab 12 Jahre beantr.
www.moulinrouge.de

Musicals sind nicht tot. Dieser Tanzfilm explodiert in alle Richtungen. Ein Pop-Knaller!

1

FILM-NEWS

Der Herr der Ringe – Teil 1

www.herrderringe-film.de

Peter Jacksons gespannt erwartete Verfilmung der berühmten Fantasy-Trilogie geht bald in die erste Runde. Für alle, die es kaum noch aushalten, liefert die offizielle Webseite Infos satt. Genial: Der E-Mail-Update-Service! Filmstart: 20.12.

Rat Race

Dass die Gebrüder Zucker („Die nackte Kanone") ziemlich gaga im Kopf sind, ist bekannt, aber diesmal drehen sie völlig ab! Teilnehmer der irren Schatzsuche: Cuba Gooding Jr. u.v.a. Filmstart: 17.1.2002

Geh mit wem Du willst!
Lies was Du willst!

BRAVO
...rio. Schon mittwochs.

ANZEIGE

Fun2handy.de

1102 Boris B.
1084 Dieter B.
1171 Verona F.
7007 Stöhnende Frau
1078 Ralfs Boxenluder
5222 Big Diet
5153 Anrufbeantworter Rap
5069 Ich liebe Deutsche Land
5152 Formel 1 Renngeräusch
1225 Ich schieb grad 'ne Nr.

Bestellnummer:
0190-842 001*

SMS Bilder

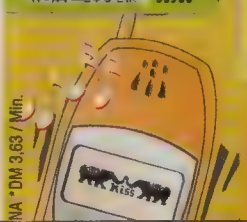
51103
51701
51761
51827
51900

13378 Atomic Kitten | Whole Again
13452 Barthezz | On The Move
13412 Bosson | One In A Million
13348 Crazy Town | Butterfly
13530 Dante Thomas | Miss California
13426 Dario G | Dream To Me
13416 Destinys Child | Survivor
13160 Eminem | Stan
13457 Eve | Whos That Girl
13473 Geri Halliwell | Its Raining Men
13108 Gigi D Agostino | La Passion
13439 Gorillaz | Clint Eastwood
13466 Jam And Spoon | Be Angeled
13440 Jennifer Lopez | Play
13448 Lil Bow Wow | Bow Wow
10503 Mc Gyver | Filmmusik
13400 Michael Mittermeier | Kumba Yo
13362 Millane Fernandez | Boom Boom
10504 Mission Impossible | Filmmusik
13453 Missy | Get Ur Freak On
13337 Right Said Fred | Youre My Mate
13369 Safri Duo | Played A Live
13474 Sarah Connor | Lets Get Back To B.
13503 Scooter | Posse
13383 Shaggy | It Wasn't Me
11165 Simpsons | Filmmusik
13414 Sofaplanet | Liebficken
10514 Spiel mir d. Lied v. T. | Filmmusik
10515 Star Trek | Filmmusik
13384 Sylver | Turn The Tide
13559 Unde Kraker | Follow me
13437 Westlife | Uptown Girl
13288 Wheatus | Teenage Dirthag

Top Logo der Woche 01805-58 68 68
NOTFALL 50007
Nur 24 Pf./Min.

50130 51520
50168 51566
50173 51576
50183 51698
50226 51940
50306 52111
50438 52431
50440 52714
50452 53046
50481 70008
50539 70036
50561 70061
50575 70067
50578 70138
50598 70148
50620 70159
50697 70382
50778 70423
50859 70616
51138 70774
51192 70782
51215 70783
51307 70792
51484 90106

Der Service gilt für alle gängigen Nokia Modelle, Siemens, Ericsson, Motorola, Sagem Handys nur Klingeltöne!



! NEU !
Handy Spiele

Ruf unsere 24-h Bestellhotline an:
0190-842 885*
und gib Deine Handynummer und die Code-Nummer Deiner Lieblingsansage, Deines Logos oder Klingeltons ein. In wenigen Sekunden wird Dein Wunsch wahr. Weitere Logos, Klingeltöne, SMS-Bilder, Logo-Painter u.v.m. unter:
www.fun2handy.de
oder Faxabruf: 0190-14 60 14 (1,21 DM/Min.)

*DM 3,63 / Min.

DVDs

Snatch – Schweine und Diamanten

Action · ab 16 Jahre · ab Ende September

Brad Pitt amüsiert sich, und Londons Unterwelt gerät wegen eines Edelsteins in Aufruhr. Für alle Ballermann-Träger ein gefundenes Fressen... Extras: geschnittene Szenen, Storyboard. 2

Simpsons Season 1 Box Set

Satire · ab 12 Jahre · ab Ende September

Am 17. Dezember 1989 brach der gelbe Wahnsinn aus. Wer die Geburtsstunde der Simpsons verpasst hat, findet auf dieser genialen 3er-DVD-Box die komplette erste Staffel. Üppige Extras: vier Drehbücher, 13 Audiokommentare, zwei Easter Eggs. 1

VIDEO TOP 5

VERLEIH

1. **Hannibal** – MIT ANTHONY HOPKINS
Der kultivierte Kannibale bittet zu Tisch. Achtung: erst ab 16 Jahre!

2. **Teuflisch** – MIT ELIZABETH HURLEY
High Heels und Mini – wenn der Teufel doch immer so sexy wäre...

3. **Vertical Limit** – MIT CHRIS O'DONNELL
In der Felswand ist die Hölle los. Nonstop Gletscher-Action.

4. **Cast Away – Verschollen** – MIT TOM HANKS
Dieser Horrortrip führt den Oscar-Gewinner auf eine einsame Insel.

5. **Tiger & Dragon** – MIT CHOW YUN FAT
Ein gestohlenes Schwert sorgt für irren Wirbel im Reich der Mitte.

Neu im Verleih

Eine Drachenhorde liefert sich einen erbitterten Luftkrieg

AKTION!

Liebesgrüße aus Springfield! Wir verlosen 1 „Simpsons"-DVD-Box. Inhalt: die komplette erste Staffel. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 146.

Dungeons and Dragons

Fantasy · ab 12 Jahre · ab Mitte Oktober

Mächtiger Schlamassel im Mittelalter! Die zwei Hallodris Ridley (Justin Whalin) und Snails (Marlon Wayans) geraten in einen üblen Machtkampf, der Kaiserin Savina (Thora Birch) den Kopf kosten soll. Hof-Scherge Profion (Jeremy Irons als durchgeknallter Grimassenschneider) will mit Hilfe der roten Drachen die Macht an sich reißen. Doch nicht mit Hilfe von Ridley, der inzwischen sein Heldenherz lautstark pumpen hört...

Dieser knallbunte Budenzauber ist eine Verfilmung des legendären Rollenspiels. Holprige Effekte, aber viel Action fürs Taschengeld. 2

Profion (r.) plant einen Putsch gegen die Kaiserin – mit Hilfe der roten Drachen

Lebenszeichen – Proof of Life

Thriller · ab 12 Jahre · ab Anfang Oktober

Terry („Gladiator" Russell Crowe) ist Verhandlungsspezialist bei Geiselnahmen. Diesmal muss er einen Ingenieur raushauen, aber eigentlich ist er mehr an dessen Frau Alice (Meg Ryan) interessiert.... Am Set hat's tatsächlich gefunkt. 2

Gegen jede Regel

Drama · ab 6 Jahre · ab Anfang Oktober

Krieg auf dem Spielfeld: Als der farbige Football-Coach Boone (klasse: Denzel Washington) seinen neuen Job antritt, kriegt er es mit Rassisten zu tun. Produzent Jerry Bruckheimer hat diesmal auf großes Remmidemmi verzichtet. 3

Epoch

Sci-Fi · ab 12 Jahre · ab Ende September

In der Wüste von Buthan wächst über Nacht ein gewaltiger Felsbrocken aus dem Boden. Im Inneren des Monuments stößt Dr. Grant (l.) auf den Grundstein der Evolution... Sci-Fi-Abenteuer mit Endzeit-Szenario und „Stargate"-Anleihen. 3+

Neu im Verkauf

Disneys große Pause

Zeichentrick · ab 12 Jahre · ab Ende Oktober

Wieder mal eine TV-Serie, die zu Leinwand-Ehren gekommen ist. Im Mittelpunkt des Animationsvergnügens steht eine Schülerclique, die in ihren Sommerferien Alien-Besuch kriegt. Hier herrscht gemäßigte „Beavis and Butt-head"-Anarchie. 2

Miss Undercover

Actionkomödie · ab 12 J. · ab Anfang Oktober

Hinein ins Vergnügen! Um einen Terroristen zu schnappen, schlüpft die trampelige Undercover-Agentin Gracie (Sandra Bullock) auch schon mal in ein fesches Dirndl. Haarsträubende Slapstick-Komödie mit William „Captain Kirk" Shatner. 2

Der Krieger und die Kaiserin

Romanze · ab 12 Jahre · ab Anfang Oktober

Schräge Romanze: Sissi (Franka Potente) und Bodo (Benno Fürmann) lernen sich unter einem LKW kennen. Doch bevor die Krankenschwester ihren Lebensretter kriegt, steht noch ein Banküberfall an... Toller „Lola rennt"-Nachfolger. 1

Text: Rainer Fellmann · Charts: MediaControl

Epidemie?

Lasst euch anstecken! Auf unserer neuen Spleens-Site findet ihr jetzt das Spiel Epidemie in der Gamezone. Außerdem gibt es jede Menge Infos für euch: alles zum Thema Love, Jobs und was euch interessiert.

Wir beraten euch online: **www.ikk-spleens.de**

IKK

Die Krankenkasse, die ihr Handwerk versteht.

Glotzen-Alarm:

TV total: Neben vertrauten Serienhelden, die mit neuen Staffeln an den Start gehen, bietet der Herbst auch frisches Flimmervergnügen.

Fantasy

The Crow

Totgeglaubte leben länger: Rockmusiker Eric Draven (Mark Dacascos) ist ein Zombie

Die Kult-Krähe ist zurück – und mit ihr Racheengel Eric Draven. Martial Arts meets Gothic-Action.

22.00 RTL II **MITTWOCHS**
THE CROW
SHOWVIEW: 3-628-065 (26.9.)

Wilde Spekulationen machten die Runde, als Schauspieler Brandon Lee 1994 bei den Dreharbeiten zum Kinofilm „The Crow – Die Krähe" ums Leben kam – von einer Kugel tödlich getroffen. Es hieß, der Revolver sei absichtlich mit scharfer Munition geladen worden. Der Fall wurde nie aufgeklärt, das Mysterium um den Gothic-Thriller wurde umso größer. Fix wurde ein zweiter Streifen nachgeschoben, aber der war so lausig, dass er schnell in der Versenkung verschwand.

Viel besser ist die 1998 produzierte 22-teilige TV-Serie, die mit dem Ende des Films beginnt und derzeit nochmal auf RTL II läuft. Eric Draven (Mark Dacascos) und seine Verlobte werden ermordet. Eric kehrt daraufhin als Racheengel aus dem Jenseits zurück und jagt die Killer – begleitet von einer mysteriösen Krähe. Doch gar so einfach läuft der „Ein Mann-sieht-rot"-Trip nicht ab – Detective Albrecht (Marc Gomes) hat was dagegen! In der Folge „Millennium" (26.9.) hilft Draven dem gestressten Cop sogar...

Unerbittlicher Blick: Rockmusiker Eric wird auf offener Straße brutal ermordet. Darum findet seine Seele keine Ruhe

Als Racheengel kehrt Eric ins Reich der Lebenden zurück. Ein Cop (l.) will weitere Bluttaten verhindern – ohne Erfolg...

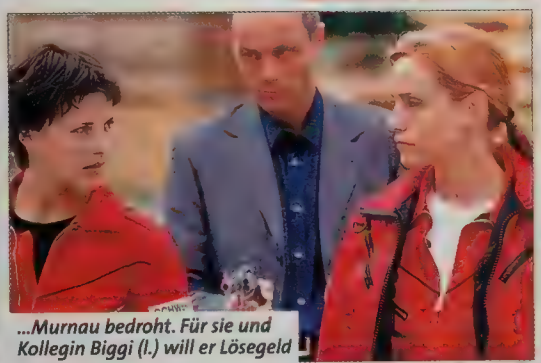
Action

Geld gegen Leben: Karin wird vom brutalen Geiselgangster...

Medicopter 117

Jedes Leben zählt

Bei den Einsätzen der Rettungscrew rotieren die Flügel oft mit dem Tod um die Wette



...Murnau bedroht. Für sie und Kollegin Biggi (l.) will er Lösegeld

Pilot Wächter (l.) hilft bei der Erstversorgung eines Verletzten

Ihr größter Feind ist die Zeit. Adrenalin pur auch bei den neuen Einsätzen der roten Lebensretter!

20.15 RTL **DIENSTAGS**
MEDICOPTER 117 – JEDES LEBEN ZÄHLT
SHOWVIEW: 640-903 (25.9.)

Schneller, spektakulärer und noch atemberaubender – wenn's um das Bewerben ihrer Programme geht, schrecken die TV-Sender vor überstrapazierten Superlativen nicht zurück. Wenn sich aber die Rettungscrew des Medicopter 117 in die Lüfte schwingt, um Menschenleben zu retten, sitzen doch fünfeinhalb Millionen Action-Fans wie festgetackert vor der Glotze.

Höchste Zeit also, dass die vierte Staffel mit 13 neuen Folgen abhebt! Neben dem Adrenalin-Kick fliegt auch ein neuer Helfer mit: Tom Mikulla als Sanitäter Enrico Cortini ersetzt Ralf Staller. Viel Zeit zum Einarbeiten bleibt aber nicht: In der Episode „Geld gegen Leben" steht gleich das Schicksal zweier Kolleginnen auf dem Spiel.

Trash

South Park

Breitmaulfrosch oder Alien? Kyle (l.) und Co. mit ihren neuen Nachbarn

Obszön, gemein und einfach arschkomisch: In South Park ist wieder die Hölle los. Endkrass!

00.00 RTL **SAMSTAGS UND SONNTAGS**
SOUTH PARK
SHOWVIEW: 43-310 (20.10.)

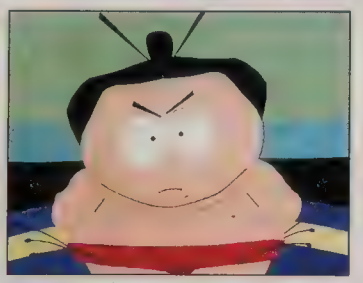
Warmduscher oder Schultafelputzer brauchen erst gar nicht weiterzulesen! Denn die boshaften Drittklässler von „South Park" ziehen mal wieder mit dem Feingefühl einer Dampframme über alles und jeden her: Kinder, Behinderte, Schwule, Rassisten und natürlich Kanadier.

Für Fans der „niveaulosen Scheißer" indes ist die Leidenszeit vorbei: **Ab dem 20. Oktober bricht nämlich die Attacke des derben Geschmacks mit der dritten Staffel über uns herein – ungekürzt und unzensiert, versteht sich. Aber nach wie vor zu einer unmöglichen Uhrzeit!**

Zum Auftakt geht's an die Weichteile. Stan, Eric, Kyle und Kenny wollen Kyles Vater zu einem „Ständer" verhelfen... Auch die übrigen Episoden sind nicht weniger delikat: Chefkoch hat Heiratspläne, doch das Teufelsweib ist nur an seiner Seele interessiert. Cartman steckt knietief in der Pupertät. Und zum Headbangen treffen die krassen Winzlinge die Nu-Metal-Band Korn. Fehlt nur noch, das Beavis und Butt-head mit einsteigen und Luftgitarre spielen...

Pikachu muss sterben! Im Schulunterricht wird das Taschenmonster massakriert

Zum Headbangen in South Park – doch Korn haben ihre Instrumente vergessen



Vom Fettsack zum edlen Sumo-Ringer: Eric beim nervigen Fitness-Programm

Serien-Highlights nonstop

Sitcom

neu!

Popular

Highschool-Zicken: Barbie-Püppchen Brooke (r.) und Biest Nicole halten...

...alle anderen Mitschüler für Loser

Schulhof-Terror: Zwei Cliquen im Dauerclinch.

ENDE OKTOBER
POPULAR
SHOWVIEW: NOCH OFFEN

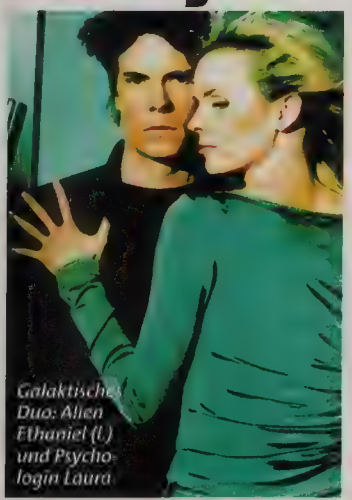
Sie sind nicht wirklich unbeliebt, aber zu den Stars der Schule gehören sie auch nicht: Carmen und ihre Öko-Clique müssen an der „Kennedy-Highschool" in Santa Monica mit Schulzicken und aufgeblasenen Footballspielern konkurrieren.

In bester „GZSZ"-Manier fliegen hier die Fetzen. **Amerikanischer geht's nicht. – Der exakte Sendetermin steht noch nicht fest.**

Sci-Fi

neu!

Codename: Eternity



Galaktisches Duo: Alien Ethaniel (l.) und Psychologin Laura

Brutal: Monster in Menschengestalt

Alien kämpft ums Überleben der Menschheit.

23.15 RTL **DONNERSTAGS**
CODENAME: ETERNITY
SHOWVIEW: 6-572-602 (27.9.)

Vampir Angel und Alien Ethaniel sind artverwandt: Von der Menschheit gefürchtet, haben sie dennoch deren Wohlergehen zum Ziel. Dummerweise müssen sich die zwei auch noch mit Feinden aus den eigenen Reihen herumschlagen. Ethaniels Gegner ist David Banning (Andrew Gillies), ein als Industrieboss getarnter Killer. Zwischen den Fronten steht Psychologin Laura (Ingrid Kavelaars). **26 Folgen.**

Text: Rainer Fellmann

Top-Filme des Monats

SAMSTAG, 22. SEPTEMBER
20.15 PRO 7
DIE PIRATENBRAUT
SHOWVIEW: 5-799-071

Als olympiareife Bogenschützin war Geena Davis (l.) für ihre Rolle als rauflustige Piratenbraut bestens gerüstet. Im Visier haben die zwei einen Goldschatz, was sonst?!

SO/MO, 23./24. SEPTEMBER
20.15 RTL
MONKEY KING – EIN KRIEGER ZWISCHEN DEN WELTEN
SHOWVIEW: 87-014

Ein 500 Jahre alter Fluch sorgt für Stress im alten China. Ob ein Blick in die Glaskugel hilfreich ist? Opulenter Martial-Arts-Zweiteiler.

MITTWOCH, 3. OKTOBER
17.55 ARD
ANTZ – WAS KRABBELT DA?
SHOWVIEW: 8-830-086

Die Arbeiterameise Z 4195 (r.) verknallt sich ausgerechnet in eine Prinzessin. Brillant animiertes Erstlingswerk der Macher von „Shrek".

DO/FR, 4./5. OKTOBER
20.15 VOX
MERLIN
SHOWVIEW: 5-527-669

Zauberer Merlin hat in diesem zweiteiligen Fantasy-Abenteuer reichlich Gelegenheit für schrillen Budenzauber. Besonders, wenn Königin Mab ihre Krallen ausfährt.

Die Programm-Highlights im September/Oktober

Spielfilme

Mr. Bombastic (Fr, 5. Oktober): *Das sieht gar nicht gut aus – Frauenaufreißer Darnell (Top-Komiker Martin Lawrence) macht Bekanntschaft mit der Bleispritze seiner Ex-Braut*

DONNERSTAG, 20. SEPTEMBER
9.05 PRO 7
SUPER MARIO BROS.
SHOWVIEW: 5-840-310

Klempner Luigi Mario (John Leguizamo) hat ein Auge auf sexy Daisy geworfen, eine bildhübsche Dino-Forscherin. Als diese plötzlich von fiesen Reptilien verschleppt wird, tauscht Mario die Kneifzange gegen Großkalibriges ein… Genau, die Vorlage war hier natürlich das berühmte Nintendo-Spiel.

FREITAG, 21. SEPTEMBER
9.15 PRO 7
SPACECENTER BABYLON: DER FLUSS DER SEELEN
SHOWVIEW: 7-597-044

Dr. Bryson sammelt die Seelen verstorbener Lebewesen. Captain Lochley is not amused. Serien-unabhängiges Sci-Fi-Movie. Solide.

SAMSTAG, 22. SEPTEMBER
15.05 RTL II
NAVY KIDS – DIE SCHATZJÄGER
SHOWVIEW: 1-854-218

Jonah entdeckt Hinweise auf einen Piratenschatz. Mit Freund Schooner geht er der Sache auf den Grund. Hoffentlich kommen sie der Piratenbraut nicht in die Quere…

SONNTAG, 23. SEPTEMBER
20.15 PRO 7
EINE HOCHZEIT ZUM VERLIEBEN
SHOWVIEW: 5-778-588

Robby (Adam Sandler) klampft auf Hochzeiten, aber erst Julia (Drew Barrymore) bringt seinen Resonanzkörper zum Schwingen.

DONNERSTAG, 27. SEPTEMBER
20.15 PRO 7
SCHLUSS MIT LUSTIG!
SHOWVIEW: 5-676-176

Immer Ärger mit den Frauen: Ohne seine WG-Kumpels Moritz und Jan wäre Felix (Martin Glade) längst verzweifelt. Da kommt eine Affäre mit Jenny (Maja Schöne) gerade recht… „American Pie" für Fortgeschrittene.

FREITAG, 28. SEPTEMBER
20.15 RTL II
MARS ATTACKS!
SHOWVIEW: 4-113-577

Schon hundert Mal gesehen, aber immer wieder zum Brüllen: „Mars Attacks!" von Kult-Regisseur Tim Burton („Planet der Affen") ist die mit Abstand verrückteste Sci-Fi-Parodie der 90er. Tak, tak, tak…

SAMSTAG, 29. SEPTEMBER
20.15 PRO 7
AUS DEM DSCHUNGEL IN DEN DSCHUNGEL
SHOWVIEW: 5-536-504

Ein Städter im Regenwald: Börsenmakler Cromwell (Witzbold Tim Allen) tobt mit seinem Sohn durch die Büsche. Chaoten-Spaß.

SONNTAG, 30. SEPTEMBER
16.10 PRO 7
FOREST WARRIOR
SHOWVIEW: 1-335-160

Trapper McKenna (Chuck Norris) schwebt nach seiner Ermordung zwischen der Welt der Lebenden und der Toten, und er kann seine Gestalt verändern. Spiritueller Action-Hokuspokus. Die Krähe lässt grüßen.

MONTAG, 1. OKTOBER
20.15 ZDF
RETTE DEINE HAUT!
SHOWVIEW: 71-028

Vier korrupte LKA-Cops wollen verhindern, das ein gefasster Menschenhändler auspackt. Regisseur Lars Becker hat in seinem Action-Krimi die erste Garde deutscher Nachwuchsschauspieler antreten lassen – darunter Gregor Törzs, Ken Duken sowie Ex-Viva-Moderatorin Minh-Khai Phan-Thi.

MITTWOCH, 3. OKTOBER
14.10 SAT.1
BEETLEJUICE
SHOWVIEW: 6-792-883

Und nochmal Tim Burton: Diesmal hetzt der exzentrische Filmemacher den freiberuflichen Dämon Beetlejuice (herrlich fies: „Batman"-Darsteller Michael Keaton) auf eine äußerst nervige Familie. Schrille Horror-Komödie.

Beetlejuice (Mi, 3. Oktober): *Lasterhafter Possenreißer mit Hang zu makabren Streichen – Dämon Beetlejuice in Aktion*

MITTWOCH, 3. OKTOBER
16.00 SAT.1
TAGE DES DONNERS – DAYS OF THUNDER
SHOWVIEW: 801-131

Stock-Car-Rennen in Daytona Beach sind nur was für knallharte Jungs. Der perfekte Job also für Tom Cruise, der hier als Pilot Cole Trickle mächtig Gummi gibt. Pfeilschnell.

MITTWOCH, 3. OKTOBER
16.40 VOX
OVERDRIVE – MÖRDERISCHE GESCHWINDIGKEIT
SHOWVIEW: 3-848-999

Agentin Sheehan gerät zwischen die Fronten. Mit Hilfe eines Rennfahrers (Steve Guttenberg) kann sie flüchten. Heiße Spritztour.

MITTWOCH, 3. OKTOBER
20.15 PRO 7
FIRST STRIKE – JACKIE CHANS ERSTSCHLAG
SHOWVIEW: 5-498-390

Superbulle Jackie hat es mit Terroristen zu tun, die einen Atomsprengkopf geklaut haben. Was folgt, ist Erpressung im großen Stil. Die Action-Szenen sind ebenso großspurig.

DONNERSTAG, 4. OKTOBER
21.15 RTL II
DIESE ZWEI SIND NICHT ZU FASSEN
SHOWVIEW: 8-375-758

Die beiden Elite-Cops Ray (Gregory Hines) und Danny (Billy Crystal) wollen den Dienst quittieren, um in Florida eine Bar aufzumachen. Ein Drogenbaron aber macht ihnen reichlich Ärger. Äußerst pfiffige Action-Komödie von Peter Hyams („End of Days").

FREITAG, 5. OKTOBER
9.20 PRO 7
DAS GEHEIMNIS DER MUMIE
SHOWVIEW: 6-676-105

Zwei Jahre vor dem Mullbinden-Spektakel mit Brendan Fraser gelang drei halbwüchsigen Jungs der gleiche Spuk: Sie erweckten eine mehrere tausend Jahre alte Mumie zum Leben. Noch irgendwelche Fragen…?

FREITAG, 5. OKTOBER
20.15 PRO 7
MR. BOMBASTIC
SHOWVIEW: 5-360-563

Weiberheld Darnell fährt zweigleisig, unterschätzt aber rachsüchtige Frauen. Martin Lawrence spielte unter anderem mit Will Smith.

Spacecenter Babylon: Der Fluss der Seelen (Fr, 21. September): *Dr. Bryson führt Babylon-5-Bewohner hinters Licht*

Rette deine Haut! (Mo, 1. Oktober): *Kim-Lan Thi-Hong will gegen korrupte Polizisten aussagen – ihr Todesurteil?*

First Strike – Jackie Chans Erstschlag (Mi, 3. Oktober): *Terroristen kriegt man nur mit Spezialwaffen, wie Mr. Chan sie besitzt*

Text: Rainer Fellmann

Serie

Amazonas – Gefangene des Dschungels (Fr, 21. September): *Bruchlandung im Amazonas – nur sechs Passagiere überleben*

19.25 ZDF
MITTWOCHS (NEUE FOLGEN)
DIE RETTUNGSFLIEGER
SHOWVIEW: 4-296-155 (19.9.)

Das Rettungsteam fliegt für eine Demonstrations-Show in den Heidepark Soltau. Dort stürzt ein Junge aus der Wildwasserbahn…

20.15 PRO 7
SONNTAGS (NEUE SERIE)
AMAZONAS – GEFANGENE DES DSCHUNGELS
SHOWVIEW: 11-650 (21.9.)

Bruchlandung im Busch und ihre Folgen. Pro 7 strahlt die ersten beiden Folgen als Pilotfilm aus. Ab dem 23.9. immer sonntags.

9.50 PRO 7
SAMSTAGS
DER MAGIER
SHOWVIEW: 8-428-716 (22.9.)

Electro City, im Jahr 2029: Ace Cooper, genannt „Der Magier", legt mit seinen Tricks Verbrecher aufs Kreuz. Zeichentrick-Action.

14.10 PRO 7
SONNTAGS
DIE VERLORENE WELT
SHOWVIEW: 9-619-236 (23.9.)

Dr. Challenger ist im Amazonas-Gebiet Urwesen auf der Spur. Vielleicht entdeckt er ja auch die Bruchpiloten aus „Amazonas"…

21.15 PRO 7
DIENSTAGS (NEUE SERIE)
SEX AND THE CITY
SHOWVIEW: 8-175-075 (25.9.)

Sie sind sexhungrig und beziehungsmüde: Carrie (Sarah Jessica Parker) und ihre drei Freundinnen feiern das Single-Dasein. Heiß!

15.00 SAT.1
SAMSTAGS
ALLEIN GEGEN DIE ZUKUNFT
SHOWVIEW: 84-829 (29.9.)

Gary (Kyle Chandler) muss eine Mafiabraut vor der Killertruppe ihres Ex-Lovers beschützen. Charmante Zeitreise ins Chicago der 30er.

14.10 RTL II
MONTAGS
JEANNE, DIE KAMIKAZE-DIEBIN
SHOWVIEW: 935-555 (1.10.)

Jeanne verschlägt es in einen Vergnügungspark, in dem Samurai und Ninjas für Remmidemmi sorgen. Nur einer spielt falsch: Der Präsident des Dorfes ist von einem Dämon besessen und soll die Langfinger-Blondine killen.

Jeanne, die Kamikaze-Diebin (Mo, 1. Oktober): *Blond, nicht blauäugig: Maron verwandelt sich nachts zur Dämonen-Jägerin*

Fun

Der Maulwurf – Die Abenteuershow (So, 30. September): *Steven Gätjen (2.v.l.) hetzt die Kandidaten über die Kanarischen Inseln*

17.00 RTL II
SONNTAG, 23. SEPTEMBER
THE DOME
SHOWVIEW: 67-364-526

Am 31. August steppte in Oberhausen der Bär. Mit dabei waren Faithless, Right Said Fred sowie die No Angels. Die Zusammenfassung von „The Dome 19" moderiert Daniel Hartwig.

10.10 RTL II
MO – FR
NEWS RADIO
SHOWVIEW: 6-685-065 (26.9.)

Bill lässt einige scharfe Radiokommentare über Raptexte los. Davon ist Jimmy überhaupt nicht begeistert und lädt HipHop-Star Chuck D zum Meinungsaustausch in den Sender ein.

18.00 PRO 7
SONNTAGS (NEUE FOLGEN)
DER MAULWURF – DIE ABENTEUERSHOW
SHOWVIEW: 24-769 (30.9.)

20 Tage auf den Kanaren hört sich gut an. Für die 12 Kandidaten bedeutet es Stress.

16.00 MTV
MO – FR (NEUE REIHE)
VIDEOCLASH
SHOWVIEW: 567-791 (1.10.)

Madonna oder R. Kelly? Bei Videoclash habt allein Ihr die Macht und bestimmt das komplette Musikprogramm. Aus je zwei Videoclips könnt Ihr per SMS während des laufenden Programms Euren Favoriten wählen.

20.15 RTL II
DIENSTAGS UND SONNTAGS
POPSTARS
SHOWVIEW: 2-909-111 (2.10.)

Neues Spiel, neues Glück, neues Casting. Bisher lief für die Jury-Mitglieder Noah Sow, Alex Christensen und „Dee!"alles nach Plan: Der Andrang ist riesig, 5000 Bewerber sind bereits am Start. Doch müssen sich die neuen No Angels noch etwas gedulden.

14.00 VIVA
FREITAG, 5. OKTOBER
WAS GEHT AB?
SHOWVIEW: 52-554-360

Milka widmet sich heute speziell der schrillen Comic-Combo Gorillaz. Deren neue Single „19-2000" entert gerade die Charts.

18.00 MTV
SONNTAG, 7. OKTOBER
20 YEARS OF MTV
SHOWVIEW: 550-991

Irre, wie die Zeit vergeht! Das zweistündige Special zeigt die Highlights aus 20 Jahren MTV. Mit dabei: Fred Durst, Jim Carrey.

20 Years of MTV (So, 7. Oktober): *Diese Zeitgenossen waren die ersten VJs bei MTV. Wollt Ihr da immer noch ein 80er-Revival?!*

Sport

Knockout – Kämpfe und Köpfe (Fr, 21. September): *Ex-Schwergewichtler Axel Schulz (r.) analysiert mit Promis große Boxkämpfe*

20.45 RTL
MITTWOCH, 19. SEPTEMBER
CHAMPIONS LEAGUE
SHOWVIEW: 28-888-600

Im Dortmunder Westfalenstadion trifft die Borussia am heutigen Abend auf den FC Liverpool. Die haben erst kürzlich im Supercup-Finale den FC Bayern mit 3:2 versohlt.

18.20 EUROSPORT
DONNERSTAG, 20. SEPTEMBER
CLIFF DIVING WORLD
SHOWVIEW: 247-484

Adrenalinkick pur: Aus 25 m Höhe stürzen sich die Klippenspringer in die Tiefe – ein paar Drehungen, während der Körper auf 100 km/h beschleunigt, dann Eintauchen.

20.15 DSF
FREITAG, 21. SEPTEMBER
KNOCKOUT – KÄMPFE UND KÖPFE
SHOWVIEW: 922-841

Als Boxer griff er dreimal vergeblich nach der WM-Krone – nun bekommt Axel Schulz sein eigenes Box-Magazin. Ring frei!

14.30 DSF
SAMSTAG, 29. SEPTEMBER
V8 STAR LIVE
SHOWVIEW: 798-981

Zum dritten Mal treffen sich die V8-Star-Piloten auf dem Nürburgring. Beim letzten Zusammentreffen ging Weltmeister Johnny Cecotto aus Venezuela als Sieger hervor.

19.00 SAT.1
SAMSTAGS
RAN – SAT.1-BUNDESLIGA
SHOWVIEW: 39-252 (29.9.)

Am achten Spieltag trifft der FC Schalke 04 auf FC Energie Cottbus. Die Cottbusser starteten sensationell in die neue Saison.

20.00 RTL
SONNTAG, 30. SEPTEMBER
FORMEL I – DAS RENNEN
SHOWVIEW: 4-599-856

Indianapolis: Das Mekka des Motorsports, legendär durch das berühmte 500-Meilen-Rennen. Letztes Jahr gewann Schumi.

00.30 DSF
DIENSTAG, 2. OKTOBER
AQUABIKE
SHOWVIEW: 9-102-111

An sechs Wochenenden trifft sich die Jet-Ski-Elite, um ein Preisgeld von je 10.000 Dollar einzufahren – mit einem Speed von 120 km/h.

V8 Star Live (Sa, 29. September): *Kaum wieder zu erkennen – dieser aufgemotzte Audi startet auf dem Nürburgring*

Computer

Abenteuer Wissen (Mi, 26. September): *Um die Welt zu vernetzen, werden 40.000 km Kabel im Meer verlegt – irrer Aufwand*

19.00 PRO 7
SONNTAGS
WELT DER WUNDER
SHOWVIEW: 7-255 (23.9.)

www.prosieben.de

Bei der Erforschung des Weltraums bleibt eine Menge Schrott im All zurück. Fällt uns der Krempel irgendwann auf den Kopf?

22.15 ZDF
MITTWOCH, 26. SEPTEMBER
ABENTEUER WISSEN
SHOWVIEW: 7-976-591

www.zdf.de

Um die globale Kommunikation voranzutreiben, werden 40.000 (!) Kilometer Glasfaser-Kabel in den Weltmeeren versenkt. Wow!

22.10 VOX
SAMSTAG, 29. SEPTEMBER
BBC EXKLUSIV
SHOWVIEW: 3-552-078

www.vox.de

Zum ersten Mal ist im TV zu sehen, wie ein Gedanke entsteht – 10.000fach vergrößert.

7.15 3SAT
SONNTAG, 30. SEPTEMBER
MEDIENFORUM
SHOWVIEW: 22-770-160

www.3sat.de/

Thema: Welchen Einfluss hat der Computer auf die heutige Tratsch-, äh, Medienwelt?

16.00 3SAT
SONNTAG, 30. SEPTEMBER
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 8-751-473

www.3sat.de/neues.html

Entsteht die Stadt der Zukunft am Rechner? Ein echtes Modell ist in Schweden zu sehen.

22.15 ZDF
MITTWOCH, 10. OKTOBER
ABENTEUER WISSEN
SHOWVIEW: 7-447-039

www.zdf.de

Von wegen Energie kommt jederzeit und gefahrlos aus der Steckdose: Naturgewalten wie Blitzschläge können unsere Hightech-Gesellschaft ganz empfindlich torpedieren.

16.00 3SAT
SONNTAG, 21. OKTOBER
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 9-004-565

www.3sat.de/hitec.html

Tipp

Das Schulkind der Zukunft trägt einen Helm mit Display, eine Nachtsichtkamera und ein Richtmikrofon.

hitec – die Dokumentation (So, 21. Oktober): *Ihr wollt wissen, wie Schulkinder in der Zukunft aussehen? So sicher nicht…*

www.viva.tv

RUTHE-REPORT

MAD-logo: (c) 2001 E.C. Publ., Ruthe Report: (c) 2001 Ruthe & Dino entertainment AG. All rights reserved.

Präsentiert von BRAVO SCREENFUN und MAD

Witze

Karriere im Himmel

Ein Fußballer geht in die Kirche und fragt den Pfarrer: „Wissen Sie, ob im Himmel auch Fußball gespielt wird?" Der Pfarrer schlägt vor: „Kommen Sie in einer Woche wieder, ich frag' mal nach!" Eine Woche später kommt der Fußballer wieder. Da sagt der Pfarrer: „Es gibt eine gute und eine schlechte Nachricht! Welche wollen Sie zuerst hören?" – „Die Gute!" – „Im Himmel wird tatsächlich Fußball gespielt." – „Und was ist die schlechte Nachricht?" Der Pfarrer betrübt: „Nun, Sie sind für das nächste Heimspiel aufgestellt!"

Wer ist die Dümmere?

Eine Blondine ist knapp bei Kasse und beschließt, ein Kind zu entführen. Sie geht in den Park, schnappt sich einen kleinen Jungen und zerrt ihn hinter ein Gebüsch. Auf einen Zettel schreibt sie: „Ich habe Ihren Sohn gekidnappt. Legen Sie morgen früh 100.000 Mark hinter den großen Baum im Park. Die Blonde." Dann heftet sie den Zettel dem Kind an den Anorak und schickt es schnurstracks heim! Tags darauf findet sie hinter dem Baum im Park eine braune Tüte mit 100.000 Mark und einer Notiz: „Hier ist das Geld. Ich hätte nie geglaubt, dass eine Blondine einer anderen so etwas antun kann!"

Aller Anfang ist schwer

Ein schüchterner Jüngling sitzt während des Fluges nach New York neben einer attraktiven jungen Dame. Er wagt aber nicht, sie anzusprechen. Schließlich nimmt er doch seinen ganzen Mut zusammen: „Entschuldigen Sie, fliegen Sie auch nach New York?"

Ist doch logisch!

Karl sitzt mit seiner neuen Eroberung im Restaurant. Nur um ihren Tisch macht die Bedienung einen großen Bogen. „Warum kommt die Bedienung eigentlich nicht zu uns?" fragt sich Karl laut. Da meint seine Freundin zögernd: „Vielleicht handelt es sich hier um eine Fernbedienung?"

Nackte Tatsachen

Die hübsche Susi verbringt ihren Urlaub in einem tollen Hotel. Auf der Suche nach einem Platz zum Sonnenbaden wird sie auf dem Hoteldach fündig. Kein Mensch sonnt sich dort, und Susi ist den ganzen Tag ungestört.

Am zweiten Tag beschließt sie, da ja keiner sie sieht, sich nackt zu sonnen. Nach einiger Zeit hört sie aber jemanden die Treppe hochkommen. Da sie sich bäuchlings sonnt, zieht sie sich schnell nur ein Handtuch über den Po.

„Entschuldigen Sie, junge Dame", sagt der Hotelchef. „Das Hilton hat nichts dagegen, wenn sie hier sonnenbaden, aber wir bitten Sie, sich wieder – wie gestern – mit einem Badeanzug zu sonnen." „WIE GESTERN?" schreit Susi auf. „Haben Sie mir etwa nachgeschnüffelt? Und wen interessiert es schon, ob Sie mich so sehen? Schließlich bin ich mit einem Handtuch bedeckt!" „Nun, das ist richtig", sagt der Chef, „aber Sie liegen auf dem Glasdach des Speisesaals..."

Ansichtssache

Ein Schlagerstar wird von einem Mann aufgehalten: „Wow, dass ich Sie treffe! Seit Monaten verfolge ich alle Konzerte von Ihnen! Die sind aber schlecht besucht, oder?" – „Keineswegs. Alle ausverkauft!" „Aber Ihre letzte Platte lief doch nicht so richtig?" „Und ob, über eine Million mal verkauft – aber warum fragen Sie als mein Fan so komisch?" – „Fan? Ich bearbeite bei der Steuerfahndung Ihre Akte."

Saufkumpane

Ein Mann kommt in die Kneipe und bestellt ein Bier und einen Cognac. Das Bier trinkt er, den Cognac schüttet er in die linke Brusttasche seines Hemdes. Das macht er mehrere Male.

Dem Wirt wird es bald zu bunt: Er verweigert weitere Getränke, da der Cognac in der Brusttasche doch reine Verschwendung sei. Darauf raunzt ihn der Mann an: „Entweder ich kriege jetzt ein Bier und einen Cognac, oder ich hau' die Kneipe kurz und klein!" Da taucht aus der linken Brusttasche eine kleine Maus auf und lallt: „Und das Gleiche gilt für Deine Katze!"

Voll schräg!

Kaum Mund, dafür ein Riesenzinken! Würde die Dame tatsächlich so aussehen, hätte sie wohl sehr viel weniger Erfolg. Erkennst Du den Star?

Die Auflösung dieses Bilderrätsels findest Du auf Seite 142

Reife Leistung!

Feuerwehr, Technisches Hilfswerk (THW) und Bundeswehr veranstalten einen Wettkampf unter dem Motto „Wer kann an einem Tag die meisten Telegrafenmasten setzen?" Der Wettkampf beginnt frühmorgens. Am Ende des Wettkampftages zählt die Jury die Masten. THW: 10 Telegrafenmasten, Feuerwehr: 11 Telegrafenmasten, Bundeswehr: 1 Telegrafenmast.

Der Jury-Vorsitzende ist verwirrt. „Was ist denn da passiert?" fragt er den Leiter des Bundeswehr-Teams. „Das THW setzt zehn Telegrafenmasten, die Feuerwehr sogar elf und ihr nur einen?" – „Moment mal", verteidigt sich der Teamleiter der Bundeswehr, „die schauen ja auch alle noch zehn Meter aus der Erde heraus..."

Schlagfertiger Stürmer

Die Fußballstars Ali Daei, Mehmet Scholl und Andy Möller sitzen an der Hotelbar. Plötzlich kommt Britney Spears rein. Ali Daei ruft: „Bei Allah!", Andy Möller meint: „Bei Gott!", und Mehmet Scholl bleibt ganz cool: „Bei mir im Hotelzimmer!"

Schlechte Erziehung

Frau Mayer möchte sich einen Papagei kaufen. In der Tierhandlung sieht sie ein prächtiges Exemplar. Auf dem Preisschild steht: „10 Mark."

„Warum ist er denn so billig?" fragt Frau Mayer den Tierhändler verwundert. Der antwortet: „Das Tier hat zuvor in einem Freudenhaus gelebt und redet deswegen ziemlich vulgäres Zeug." Dennoch entscheidet sich Frau Mayer, den Papagei zu kaufen. Daheim angekommen, wartet sie darauf, dass der Vogel spricht.

Der Papagei sieht sich um, dann blickt er auf seine neue Besitzerin und krächzt: „Neuer Puff, neue Puffmama". „Naja," denkt sich Frau Mayer, „soooo schlimm ist das auch wieder nicht." Als die beiden Töchter von der Schule heim kommen und vom Papagei erspäht werden, krächzt dieser: „Neuer Puff, neue Puffmama, neue Frauen". Mutter und Töchter sind anfangs etwas beleidigt, beschließen jedoch, lieber darüber zu lachen.

Einen Augenblick später kommt Familienvater Egon nach Hause. Der Vogel sieht ihn und krächzt prompt: „Hallo, Egon!"

Such sieben Fehler!

Wenn sich die Kobolde namens „Wiggles" mal nicht fleißig durch allerlei Gestein und Erde buddeln, erwischst Du sie vielleicht beim fröhlichen Grillfest.

Sieh auf Seite 142 nach, ob Du alle Fehler gefunden hast!

Auswahl: Lisa Brack · Comic: Rolf Boyke

Leserdiskussion

BPjS – sinnvoll oder überflüssig?

Indizierung, Zensur, Verbot. Diese Begriffe fallen oft beim Thema Gewalt in Spielen. Eine Aufgabe der BPjS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) ist es, PC- und Konsolenspiele auf Antrag von Jugenbehörden und -ämtern auf ihr Gewaltpotenzial hin zu prüfen und sie eventuell auf den Index zu setzen. Damit dürfen sie nur noch Erwachsenen zugänglich gemacht werden, nicht aber Jugendlichen.

Wir würden gerne von Euch erfahren, ob Ihr die BPjS für sinnvoll haltet oder ob Ihr der Meinung seid, dass deren Arbeit einen Eingriff in Euer Zockerleben darstellt. Schreibt uns Eure Meinung per Post oder E-Mail, bitte mit Angabe des Alters:

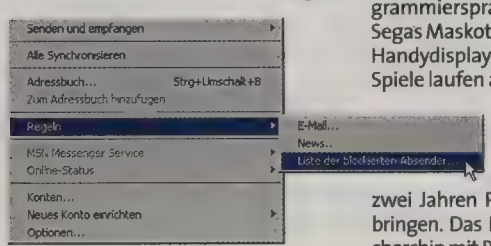
BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „BPjS"
Charles-de-Gaulle-Str. 8
81737 München
leserservice@screenfun.de

Müll-Mails löschen

Obwohl ich einige Newsletter abbestellt habe, bekomme ich weiterhin diese nervigen Nachrichten. Kann ich in „Outlook Express" eingehende Nachrichten von bestimmten Absendern abblocken, sodass ich sie gar nicht mehr erhalte?
René, aus Marburg

Lieber René,
ja, Du kannst. Geh einfach in „Outlook Express" ins Menü „Extras – Regeln – Liste der blockierten Absender". Klicke auf die Schaltfläche „Hinzufügen". Du wirst nun aufgefordert, die E-Mail-Adresse des Absenders einzutragen, den Du sperren willst. Zudem kannst Du auswählen, ob E-Mail, News oder beides gesperrt werden sollen.

Nach dem Eintragen der Adresse und dem Klick auf „OK" wird die E-Mail-Adresse der Liste hinzugefügt. Ab jetzt werden E-Mails, die von dieser Adresse kommen, sofort in den Ordner „Gelöschte Objekte" verschoben.



„Outlook"-Option: Abblocken von E-Mails

PC-Spiele für das Handy

Wann werden endlich PC-Spiele für das Handy erscheinen? In letzter Zeit höre ich immer mehr Gerüchte über dieses Thema. Es wäre nett, wenn Ihr mir gute Infos darüber geben könntet.
Nick (16), per E-Mail

Lieber Nick,
anspruchsvolle Handyspiele scheitern im Mobilfunk zur Zeit noch an den mageren Übertragungsraten. Doch die neuen Techniken wie GPRS und hauptsächlich UMTS werden wohl auch bald die mobile Spielewelt revolutionieren.

Spiele-Entwickler und Handykonzerne wittern hier nämlich Gewinn bringende Geschäfte. So tüftelt derzeit Sega mit Motorola an der Entwicklung von Handy-Games. Auf Basis der Programmiersprache Java soll schon bald Segas Maskottchen Sonic in Farbe über Handydisplays hüpfen. Der Vorteil: Die Spiele laufen auf jedem Gerät, das Java unterstützt, gleichgültig, ob Handy oder PC.

Der französische Entwickler In-Fusio plant, in zwei Jahren PC-Spiele aufs Display zu bringen. Das Handy erhält einen Speicherchip mit Platz für Spiele und die Systemsoftware. Wie auf eine kleine Festplatte lassen sich dann immer neue Games aus dem Internet downloaden. Das soll farbige und vor allem schnelle Spiele in 3D ermöglichen, die Handys endgültig zu Spielekonsolen machen.

Übrigens: Ohne WAP kann man bereits als D2-Kunde Spiele per „Load-A-Game" auf dem Handy zu zocken. Du brauchst das Philips-Handy Az@lis 288 oder Xenium 9@9 mit aktuellem Software-Update. Per SMS kannst Du dann neue Levels downloaden und Dich in Highscore-Listen verewigen (mehr Infos dazu in SCREENFUN 9/01 auf Seite 98).

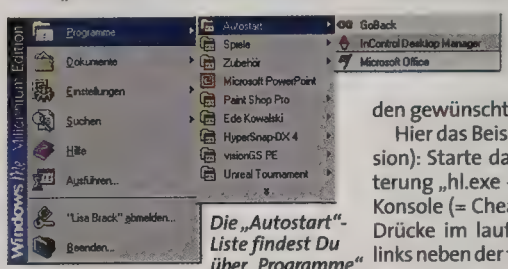
Über neue Handyspiele, ob WAP, SMS oder Download, informieren wir regelmäßig in den Handy-News im Heft.

Autostart unerwünscht!

Seit ich Windows 98 installiert habe, startet der Internet Explorer immer automatisch beim Herauffahren des PC. Wie kann ich das verhindern?
Nadine (15), aus Ravensburg

Liebe Nadine,
sieh mal in Deinem Startmenü unter „Start – Programme – Autostart" nach. Wenn dort der Internet Explorer eingetragen ist, wird er automatisch beim Windows-Start geöffnet (wie alle anderen Programme, die dort stehen).

Um dies zu vermeiden, klickst Du mit der rechten Maustaste auf die Verknüpfung „Internet Explorer". Wähle dann im erscheinenden Menü den Punkt „Löschen" aus. Das war's schon!



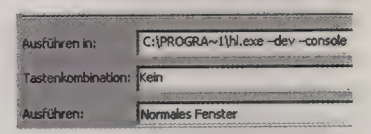
Die „Autostart"-Liste findest Du über „Programme"

Cheats auf Kommando

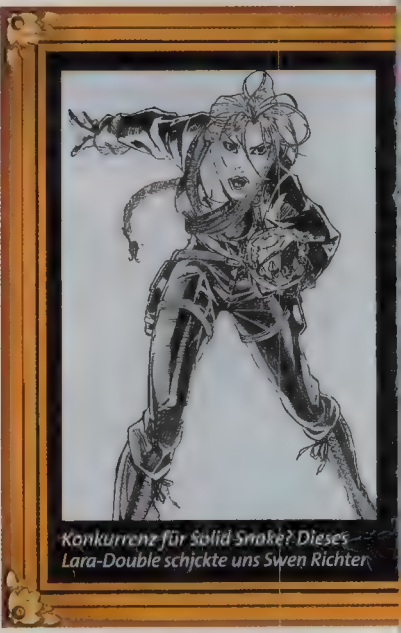
Ich suche seit längerer Zeit Cheats für „Half-Life" (dt. Version). Doch finde ich im Internet nur Trix, die ich über einen so genannten „Kommendozeilenparameter" eingeben kann. Erklärt mir bitte genau, wie ich vorgehen muss, um endlich im Spiel weiterzukommen.
Joachim, aus Hanau

Lieber Joachim,
oft muss man die Startdatei mit einer Erweiterung starten, um Cheats während des Spiels aktivieren zu können. Dazu klickst Du auf „Start – Programme" und wählst das von Dir installierte Spiel mit einem Rechtsklick aus. Geh dann auf den Punkt „Eigenschaften". In dem neuen Feld gibst Du im Feld „Ausführen in:" nach dem Startdateinamen ein Leerzeichen ein. Tippe die entsprechende Erweiterung ein. Bestätige mit „OK". Jetzt startet das Spiel mit den gewünschten Cheat-Optionen.

Hier das Beispiel „Half-Life" (dt. Version): Starte das Spiel mit der Erweiterung „hl.exe -dev -console", um die Konsole (= Cheatmenü) zu aktivieren. Drücke im laufenden Spiel die Taste links neben der 1, um die Konsole zu öffnen, oder wahlweise [ESC], und klicke auf den CONSOLE-Button im oberen linken Bildschirmrand. Gib dort einen der Codes ein. Viel Spaß beim Zocken!



Mit dem Kommandozeilenparameter mogelt sich Freeman durch alle Levels



Konkurrenz für Solid Snake? Dieses Lara-Double schickte uns Swen Richter

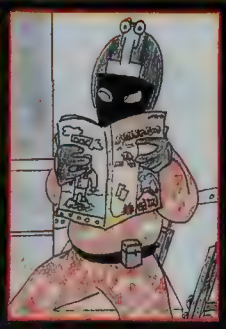
AUFLÖSUNG
von Fun-Seite 141
Nicole Kidman

WIR FÜR EUCH
Die SCREENFUN-Crew bietet Euch einen umfassenden Service für alles, was ein Bild schöner Spaß bringt!
Ihr könnt uns jederzeit Briefe, Postkarten und E-Mails schicken und uns mitteilen, Stichwörter, wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt – Eure Meinung ist uns wichtig, um ein Top-Heft machen.
Ihr könnt uns auch, wenn Ihr einen Rat braucht, oder Soft- und Hardware wissen wollt. Das Team von SCREENFUN [illegible]
Eure Briefe und E-Mails [illegible] drucken wir auf den Leserbrief-Seiten im Heft ab. Dann müssen wir sie jedoch zum Teil [illegible]
BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
Oder schickt eine E-Mail an die Adresse:
leserpost@screenfun.de

WENN DU
NUTZ DIE TRIX PER FAX!
Strategien, Cheats und Lösungen – für fast alle Spiele – für jedes System – rund um die Uhr!
Unter der [illegible] erhältst Du innerhalb Deutschlands die Gesamtliste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute. Du brauchst dafür das Einverständnis Deiner Eltern.
(0190) 499 377

Screen-Galerie

Strahlend weiße Zähne Dank Dr. FF. Best, von Maria Zacher aus Freiberg



Selbst Außerirdische schmökern SCREENFUN. Gezeichnet von M. Dogan

Schön, schräg und kultig: die Gorillaz, gemalt von Marcus Bräuer aus Berlin

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen in Heft 8/01. Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit Euren Gewinnen. Auch diesmal ist der Jackpot prall gefüllt: Werft einen Blick auf Seite 146.

Stichwort „Buffy"
je 1 „Buffy" Stand-Up
Christian Schumacher, Luzern · Gunther Sennlaub, Berlin · Dennis Wehrum, Karlsruhe

Stichwort „Charts 8"
1 Jahres-Abo für 12 Spiele
Adrian Petruch, Kenn

Stichwort „Digi"
1 Digi-Cam von „WTN Online"
Henry Massalski, Berlin

Stichwort „Dragon Ball"
je 1 „Dragon Ball"-Komplettausgabe
Heiko Berg, Wol · Christian Grahlmann, Edewecht · Natascha Lederer, St. Jakob · David Wevers, Freiburg · Krzysztof Zawadzki, Porta Westfalica

Stichwort „Football"
je 1 „Football-Pack" mit Shirt und Cap + je 10 Stabilo-Stifte
Lusin Kesal, Berlin · Angelika Wendt, Viernheim

Stichwort „Logo"
je 1 praktische Handy-Software für Nokia- oder Siemens-Handys
Simone Baumann, St. Sigmund · Nora Bornemann, Obernkirchen · Tobias Empting, Engelskirchen · Andre Köhler, Hamburg · Marcello Lösel, Nürnberg · Katharina Mayer, Ebersbach · Matthias Minet, Elchesheim-Illingen

Stichwort „Online"
1 Spiele-PC mit Monitor
Tilo Weber, Berlin

Stichwort „Pack"
je 1 Pepsi/Lay's „Tomb Raider"-Fan-Pack
Florian Babbel, Groß Laasch · Carola Barth, Langen · Swen Bruns, Mechernich · Georg Degenbeck, Bayerbach · Thomas Gütl, Graz · Petra Jahnke, Ransbach-Baumbach · Melina Kunold, Bottrop · Lukasz Lewandowski, Gladbeck · Sonja Schnellhase, Bingen · Jeanie Stewin, Zachow

Stichwort „Pad"
1 Microsoft Sidewinder Freestyle Pro
Angelika Passow, Hungen

Stichwort „Tiger"
je 1 TeamTiger-Uhr + TeamTiger-Tasche
Stephanie Arnold, Abenberg · Steven Bässe, Maisfeld · Astrid Neldner, Krefeld

Stichwort „Tomb Raider"
1 „Tomb Raider"-Box
Wolfgang Frei, Heidelberg

Stichwort „Tropico"
je 1 Spiel „Tropico" für PC
Robert Förster, Gramzow · Felix Simon, Brühl · Stefan Wurst, Neukirchen

Stichwort „Webcharts"
je 1 „Tomb Raider"-Soundtrack
Maik Finsterbusch, Reichenau · Veronika Koisegg, Steinsberg · Peter Kröll, Nustift-Innermazing · Michael Scheller, Großlangheim · Heidi Teetz, Parchtitz Dorf

Stichwort „Wheel"
1 „Blaze" Michael Schumacher GTR Wheel
Bastian Schuster, Bad Berleburg

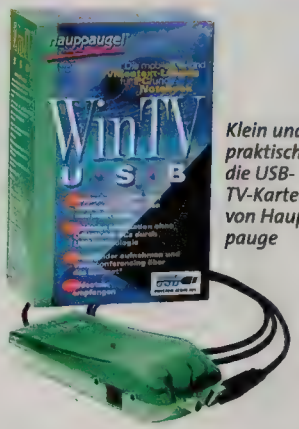
„GZSZ" auf dem Monitor?

Ich würde gerne über meinen Rechner Fernsehprogramme empfangen. Jedoch konnte ich im Internet darüber keine guten Infos finden. Es wäre nett, wenn Ihr mir weiterhelfen könntet.
Marie (15), per Mail

Liebe Marie,
um über den PC fernzusehen, brauchst Du zuerst die nötige Hardware. Falls Du keine Grafikkarte mit einem TV-In-Eingang hast, musst Du Dir eine so genannte TV-Karte anschaffen. Diese Hardware gibt es für etwa 130 Mark im Fachhandel. Nachteil: Du musst sie erst in Deinen Rechner einbauen.

Um den Leuten den Einbau zu ersparen, hat der Hersteller Hauppauge (*www.hauppauge.de*) eine TV-Karte entwickelt, die einfach über den USB-Port angeschlossen wird. Allerdings musst Du für die „WinTV USB" zirka 200 Mark berappen. Eigentlich ist diese TV-Karte ein kleiner externer TV-Tuner, der es ermöglicht, in einem Pop-Up-Fenster auf dem Monitor fernzusehen (ähnlich wie bei Bild-in-Bild-Fernsehern). Dabei kannst Du parallel in anderen Programmen arbeiten.

Alle gesendeten Kabelprogramme sowie Videotext-Informationen können empfangen und auch am PC weiterverarbeitet werden. Ob Kino-Informationen aus dem Videotext oder ein Schnappschuss aus dem laufenden TV-Programm – alles lässt sich auf der Festplatte in jedes gängige Text- oder Grafikformat speichern.



Klein und praktisch: die USB-TV-Karte von Hauppauge

Um eine gute Bildqualität zu garantieren, ist in der externen Box, in der sich auch der TV-Tuner befindet, ein spezieller Chip eingebaut, der es ermöglicht, das TV-Bild so weit zu komprimieren, dass es ohne Probleme über den USB-Port in den PC geschickt werden kann.

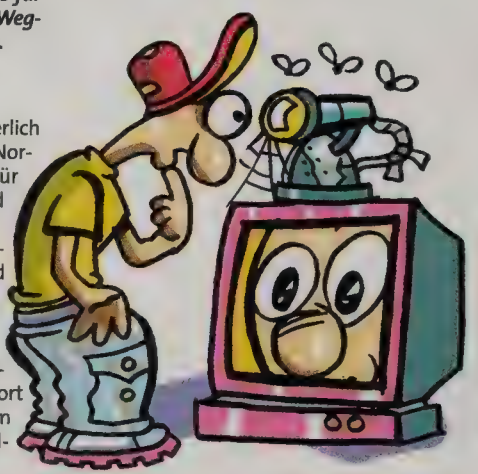
Treiber im Web finden

Ich besitze eine ältere Logitech-Webcam, die ich vor kurzer Zeit gebraucht übers Internet gekauft habe. Leider fehlt mir der passende Treiber hierzu. Gibt es für dieses Gerät eine Seite im Internet, über die ich an Software für alte Webcams herankomme? Zum Wegschmeißen ist das Gerät zu schade.
Josch, per E-Mail

Lieber Josch,
stimmt, der Mülleimer wäre sicherlich der falsche Platz für Deine Cam. Normalerweise findet man auch für ältere Geräte passende Treiber und Software im Internet.

Zuerst sollte man die Herstellerseiten durchforsten. Meist wird man im so genannten „Service-", „Download-" beziehungsweise „Support"-Bereich fündig. In Deinem Fall musst Du auf die Webseite *www.logitech.com* surfen. Dort stehen jede Menge Treiber zum Download bereit – auch für Hardware, die schon älter ist.

Allgemeine Treiber-Seiten wie zum Beispiel *www.treiber-online.de* oder *www.treiber.de* sind in vielen Fällen auch eine gute erste Anlaufstelle bei der Suche nach der richtigen Software.



NICHT MEHR WEITERKOMMST...

SCHREIB'S UNS!

Kniffelige Lösungen und Hintergründe kannst Du auch auf einer Postkarte schriftlich anfordern. Schreib Deine Fragen mit Absenderangabe an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Dir innerhalb von zirka zwei Wochen zugeschickt. Fordere bitte pro Postkarte nicht mehr als drei Lösungen an!

RUF DIE HOTLINE AN!

Tipps und Tricks zu Deinem Lieblingsspiel bekommst Du auch über unsere CHEATFUN-Hotline: montags bis freitags von 14.00 bis 18.00 Uhr.

(089) 67 86 74 60

Wenn Du zum Beispiel die Nummer (089) benutzt, kostet Dich dieser Anruf maximal 3,6 Pfennig pro Minute als Festnetzgespräch. Mobilfunk-Kosten können abweichen!

WENN DU WAS VERPASST...

HEFTE

Du kannst jede einzelne SCREENFUN nachbestellen, sobald sie einen Monat vom Markt ist. Du bekommst sie zusammen mit der Rechnung von der Post zugeschickt. Auf bei dieser Adresse an oder schreib ein Fax mit Deinem Wunsch an:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburgallee 22
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 91 41

Du kannst auch online bestellen unter:
www.einzelheft.pvn.de

POSTER & GIMMICKS

Du brauchst noch ein Poster zum Ausschneiden oder ein anderes Gimmick?

Wenn Du uns einen an Dich adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickst, erhältst Du Wunsch-Poster, Kurs oder anderes Extra, solange der Vorrat reicht! Eine Liste aller verfügbaren Extras gibt's im Faxabruf unter Fax-Nr. 089 317-925 54 oder:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Text: Markus Gebhardt · Illustration: Rolf Boyke

DAS LOHNT SICH!

Wenn du jetzt ein BRAVO SCREENFUN-ABO bestellst, bekommst du diesen coolen

GAMESTICK

für dein Handy!

Extra Bei Bankeinzug wird die BRAVO SCREENFUN 2 Monate kostenlos geliefert!

Damit kannst du gewinnen:

- du bist superschnell!
- brauchst nur eine Hand
- und bekommst mehr Punkte

Weitere 400 Super-Prämien

DEINE ABO-VORTEILE

Du versäumst ab sofort keine Ausgabe mehr.

Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten.

Du zahlst keine Zustellgebühr.

Du kannst das Abo jederzeit wieder kündigen.

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, Brieffach 14307, 20086 Hamburg.

Ja, bitte liefert mir BRAVO SCREENFUN **bequem im Abonnement zum gleichen Preis wie am Kiosk zum Bezugspreis von halbjährlich DM 27,00 regelmäßig.**

Wenn ich BRAVO SCREENFUN regelmäßig weiterlesen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte BRAVO SCREENFUN dann zum Bezugspreis von halbjährlich DM 27,00. Die Zustellgebühr übernimmt der Verlag. Ich kann das Abonnement jederzeit wieder abbestellen. Eine kurze schriftliche Mitteilung an den Verlag genügt. Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte erhalte ich dann umgehend zurück. Den Gamestick (281) kann ich in jedem Fall behalten. Die erste Zeitschrift kommt in ca. 4 Wochen. Bitte liefert an:

OV 03/005 02/02299

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon

Bitte informieren Sie mich über interessante Gewinnmöglichkeiten und Angebote per Telefon.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

❑ Ich zahle bargeldlos per Bankeinzug ❑ 1/4-jährlich ❑ 1/2-jährlich ❑ jährlich

Bei Bankeinzug erhalte ich meine Zeitschrift 2 Monate kostenlos.

BLZ Geldinstitut

Kontonummer

❑ Ich zahle gegen Rechnung ❑ 1/2-jährlich ❑ jährlich

X 1. Unterschrift Geburtsdatum

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls du noch keine 18 Jahre alt bist.)

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 15 Tagen ohne Begründung bei der Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, Burchardstraße 11, 20078 Hamburg, auf einem dauerhaften Datenträger, beispielsweise in schriftlicher Form, widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung. Die Belieferung erfolgt frühestens nach Ablauf der Widerrufsfrist. Dieses Angebot ist gültig bis zum 31.12.2001 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Datum X 2. Unterschrift

Vertrauensgarantie. Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 15 Tagen ohne Begründung bei der Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, Burchardstraße 11, 20078 Hamburg, auf einem dauerhaften Datenträger, beispielsweise in schriftlicher Form, widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung. Die Belieferung erfolgt frühestens nach Ablauf der Widerrufsfrist.

ABO-HOTLINE

0180/530 14 17*

*(DM 0,24/Min.)

Fax 040/3019-8112

Kundenservice@bauerverlag.de

BRAVO SCREENFUN

SEIT ÜBER VIER JAHREN EURE NUMMER EINS!

Das 50. Heft!

Mit riesigem Jubiläums-Gewinnspiel und einem Rückblick auf die Highlights aus vier Jahren SCREENFUN: Die tollsten Spiele, die größten Flops! Und jede Menge Tests der neuesten Spaßbringer!

GTA 3

Nach den ersten Probespielen steht schon mal fest, dass der Umstieg von 2D auf 3D bei „GTA 3" gnadenlos gut funktioniert

C&C Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache

Diesen Monat hat es mit dem Spiel leider nicht mehr geklappt, wir sind sauer und rächen uns dafür im nächsten Heft an Yuri...

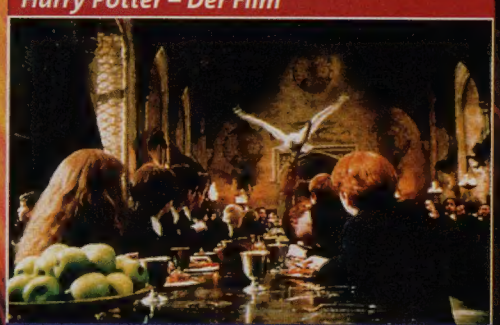
Pokémon Stadium 2

Man kann die Pokémon lieben oder hassen, aber „Pokémon Stadium 2" ist ein würdiger Nachfolger des Mega-Erfolgs

Twisted Metal: Black

Karren und Kanonen: In „TMB" kracht's

Harry Potter – Der Film

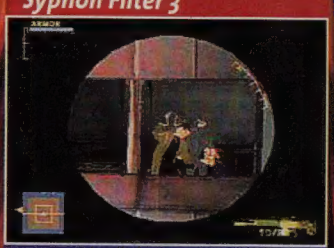


Magische Story und tolle Spezialeffekte sollen verzaubern

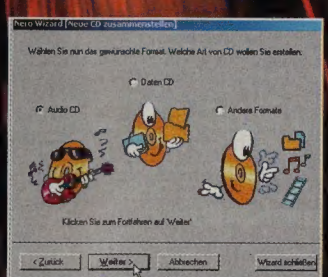
Jetzt billiger: die neuen Handy-Tarife!

Für wen und wann sich der Umstieg auf die neuen Einsteigertarife lohnt

Syphon Filter 3



Den Agenten-Shooter voll im Visier!



Zelda: Oracle of Seasons/Ages

Link verlinkt zwei „Zelda"-Module

So leicht brennst Du Audio-CDs

Passend zum Brenner-Test wird Schritt für Schritt erklärt, wie eine eigene Audio-CD entsteht

CD-Brenner im Test:

Ob interner Brenner oder externes Gerät mit USB – der Beste für jeden Zweck

Weitere Highlights:

Neues von den **Simpsons** • Der Schwerpunkt **Gut & Billig** bringt viel Spiel für wenig Geld • Lösungen zu **Spider-Man 2, C&C: Yuris Rache** und vieles mehr!

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München

Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Andreas von Lepel *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Text-/Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Lisa Brack, Rainer Fellmann, Knut Gollert, Tini Karthan *(Assistenz)*, Timo Koch, Martin Metzler, Matthias Metzler, Michael Stapf, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Martina Jorgas
Grafik: Christian Ziegler *(Stellv.)*, Markus Beyer, Michael Mittermair, Martina Schmid
Leserservice: Markus Gebhardt, Stefan Karthan, Christoph Wiethaus

Mitarbeiter der Ausgabe 10/01:
Michael Anton, Daniel Blank, Oliver Ehrle, Eckart Foos, Winnie Forster, Frank Glaser, Ralph Karels, Elke Krotz, Michael Martin, Karen Oetzel, Anders Uschold

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Anzeigen: Bauer Media KG, Brieffach 3963, Burchardstraße 11, 20077 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 24, Fax: 040 / 30 19 30 28
Marketing Managerin: Anja Visscher
Anzeigenkontakt:
Carolin Gluth, Telefon 089 / 6786-7278,
Ilka Krebs, Telefon 089 / 6786-7280
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3.

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 5,90. Auslandspreise: Österreich: öS 48,00; Schweiz: sfr 6,10; Italien: Lire 8.700,00; Niederlande: hfl 7,20; Belgien: bfr 144,00; Frankreich: FF 27,50; Tschechien: Kc 135,00; Spanien: Ptas 750,00; Kanarische Inseln: Ptas 770,00; Griechenland: Dr 1.500,00; Slowenien: SIT 1.020,00.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 2001 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.
Repro: Otterbach Digital World KG GmbH & Co., Hardbergstraße 3, 76437 Rastatt

Druck: VPM, Karlsruher Straße 31, 76437 Rastatt

Vertrieb: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 4168, 20086 Hamburg

Nachlieferservice: Pressevertrieb Nord, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg
Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 / 853 69-141
Internet: www.einzelheft.pvn.de

Fragen zum Abonnement: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 14291, 20086 Hamburg.
Telefon: 01805 / 31 39 39 (DM 0,24 pro Minute), Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr.
Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Abo-Bestellungen: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 14291, 20086 Hamburg.
Telefon: 01805 / 30 14 17 (DM 0,24 pro Minute), Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr.
Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Verkaufspreis Abonnement:
Verkaufspreis im Abonnement DM 4,50 zuzüglich ortsüblicher Zustellgebühr:
Alle Preise verstehen sich inklusive 7% MwSt.

Importeur für Österreich:
BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG
Postfach 1041, A-1041 Wien. Telefon: 01 / 501 47 21
Abo-Service und Nachbestellungen:
Telefon: 06246 / 8821 / 53 80

BRAVO SCREENFUN

Das Heft 11/01 erscheint am 24. Oktober

Alle Angaben ohne Gewähr!

10/01 **JACKPOT**

BRAVO SCREENFUN **AKTION!**

Im Jackpot warten massig Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann uns eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben (BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München – Stichwort nicht vergessen!). Oder ruft einfach an (das geht leider nur innerhalb von Deutschland): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 499 340 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – seht sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen und Alter, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 10/01 ist der 22.10.2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1 x Spiele-PC

Die beigeklebte „SCREENFUN-CD" am eigenen Gerät ausprobieren? Kein Problem: Wir verlosen einen komplett ausgestatteten Spiele-PC vom Feinsten – mit 17-Zoll-Monitor 7Vlr+ von AOC, AMD Athlon Thunderbird mit 800 MHz, 128 MB SDRAM, Elsa-Erazor-III-Grafikkarte, 20-GByte-Festplatte, 50fach-CD-ROM und Soundkarte SoundBlaster AWE 128.

TEL: (0190) 499 340 38
Stichwort „Computer"

Seite 124 5 x „Evolution"-Package

Unter allen, die uns ihre Lieblings-Webseite zum Thema „Tiere" verraten, verlosen wir fünf Packages mit dem gelben Smiley – dem Logo aus dem Sci-Fi-Film „Evolution". Dazu gehören Soundtrack, CD-Tasche, Frisbee-Scheibe und ein knappes Girlie-Shirt. Jedes Teil trägt den gelben Knubbel. Mailt an: *webcharts@screenfun.de* – und denkt bitte daran, Eure vollständige Anschrift plus Alter anzugeben.

Letzter Tag für Eure Mails: der 22.10.2001

Seite 126 10 x Film-Package

Ab 11. Oktober bei uns im Kino: „The Fast and The Furious". Bleifuß-Junkies veranstalten illegale Autorennen in L.A. und werden von einem Undercover-Cop gejagt. Das könnt Ihr gewinnen: je zehn T-Shirts, Sonnenbrillen und Schlüsselanhänger mit Film-Motiv.

TEL: (0190) 499 340 41 · Stichwort „Rennen"

Seite 129 10 x „American Pie 2"-Soundtrack

Teil 2 des Apfelkuchen-Erfolgsfilms „American Pie" startet am 27. September. Der Filmsound ist wieder vom Feinsten: 15 Tracks auf einer Scheibe, u.a. mit Green Day und Blink 182!

TEL: (0190) 499 340 43 · Stichwort „Filmsound"

Seite 110 1 x PenCam Voice 2

„Sprechen Sie bitte in die Digicam!" Das geht bei der kleinen Kamera von WTN-Online über einen eingebauten Sprachspeicher, der bis zu 13 Minuten aufnimmt. Auf den 64-Mbit-Speicher passen bis zu 107 Bilder. Als Digicam spielt sie 30 Videosekunden. Wenn man unter *www.wtn-online.de* eine Software kostenlos per Mail beantragt, wird aus der VGA-Auflösung eine hochwertige XGA-Auflösung (640 x 480).

TEL: (0190) 499 340 46 · Stichwort „Digicam"

Seite 118 5 x „GT3"-Set mit Spiel, Bag und Key-Ring

„Gran Turismo 3" ist der unbestrittene Knüller unter den Rennspielen. Zwar nur auf der PS2, aber das macht nichts: Denn der Grundstein für die Jagd mit den Rennboliden auf 20 Strecken ist gelegt: Wir verlosen fünfmal das heiß begehrte Spiel für Sonys Superkonsole und dazu gibt es noch je eine attraktive Umhängetasche und einen Schlüsselanhänger im „GT3"-Design.

TEL: (0190) 499 340 39 · Stichwort „Zukunft"

Seite 30 1 x Jahres-Spiele-Abo mit 12 Spielen eigener Wahl von amazon.de

amazon.de Top 10

1	Myst 3 ▲ jetzt vorbestellen!	UBI SOFT
2	Half-Life: Counter-Strike	VIVENDI
3	RE – Code: Veronica X ▲ jetzt vorbestellen!	EA
4	Max Payne	TAKE 2
5	Diablo II	VIVENDI
6	Arcanum	VIVENDI
7	Diablo II: Lord of Destruction	VIVENDI
8	Playstation 2 – DVD Region X	BIGBEN
9	Need for Speed 4	EA
10	Star Trek Voyager – Elite	NBG

Stand: 31.8.2001

Unter allen, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, **verlost SCREENFUN zusammen mit Amazon ein Jahres-Spiele-Abo im Gesamtwert von 1200 Mark.** Dafür könnt Ihr jeden Monat ein Spiel Eurer Wahl (oben ein Beispiel-Abo) bei *www.amazon.de* bestellen. Schickt eine **Postkarte** mit Euren fünf derzeitigen Lieblingsspielen und dem Stichwort **„Charts 10"** an:

BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Oder sendet eine **E-Mail** an *charts@screenfun.de*

Bitte gebt auch Euer Alter an! Einsendeschluss: 22.10.2001.

Noch Wünsche für Dein gewonnenes Abo offen? Spick in die aktuelle Hitliste der meistverkauften oder am häufigsten vorbestellten Spiele auf *amazon.de* – hier gibt's was für jeden Geschmack.

5 x Büchersammlung

Wer Programmieren lernen möchte, sollte mitmachen. Die „M+T"-Buchreihe ist ein prima Einstieg. „Programmieren lernen" und „Spieleprogrammierung" sind mit CDs, fürs Lachen zwischendurch sorgen „Murphys Computergesetze".

TEL: (0190) 499 340 47 · Stichwort „Bücher"

Seite 132 1 x „Die Simpsons"-Box

Diese DVD-Kollektion mit 13 Folgen der Kultserie aus den Jahren 1989 und 1990 gibt's nur einmal zu gewinnen. Die DVDs enthalten zusätzliches Bonusmaterial.

TEL: (0190) 499 340 48 · Stichwort „Box"

9 x „U2"-CD + „Tomb Raider"-Filmbuch

Zwei Hits auf einmal warten auf neun glückliche Gewinner: die „Elevation"-CD von U2 mit dem Sound aus „Tomb Raider" sowie das Filmbuch zum Lara-Streifen.

TEL: (0190) 499 340 40 · Stichwort „Lara"

Seite 75 10 x „GT 3"-Lösungsbücher

Alle Facts und Tricks über das Top-Rennspiel für die Playstation 2 stehen im offiziellen Lösungsbuch.

TEL: (0190) 499 340 42 · Stichwort „Autos"

6 x PC-Spiel „M&M's – Die Geheimformel"

Red und Yellow heißen die beiden Helden, die in acht Levels nach einer verschwundenen Geheimformel suchen. Bei ihrer Mission in der Schokoladenfabrik hilft Freundin „Green" tatkräftig mit.

TEL: (0190) 499 340 44 · Stichwort „Schoko"

10 x „Flying Horse"-Players-Pack

Für den Zockerspaß gibt es zehn Sets mit je einem Trinkhelm, sechs Dosen „Flying Horse"-Energy-Drink und „Tribes 2", das PC-Spiel mit Multiplayer-Modus. Das ganze Set ist in einem roten Rucksack untergebracht.

TEL: (0190) 499 340 45 · Stichwort „Drink"

10 x je 1 DVD und PC-Spiel „102 Dalmatiner"

Den Disney-Zeichentrickklassiker mit echten Personen und Hunden gibt's auf DVD, im PC-Spiel dagegen tollen die Vierbeiner als Comic-Figuren um Dich rum.

TEL: (0190) 499 340 49 · Stichwort „Hunde"

TEL = Aktions-Telefonnummer

TURN-BASED STRATEGIE, DIE NEUE STANDARDS SETZT!

COMBAT MISSION

Hier ein kleiner Auszug der bisher verliehenen Orden:

AWARD! http://www.derGrenadier.de

COMPUTER GAMING WORLD EDITORS' CHOICE

PC STRATEGY GAMES Brillantes Konzept 93%

STRATEGY GAMING ONLINE EDITORS' CHOICE

GAMESPOT SCORE: 9.1

RELEASE: SEPTEMBER 2001

ERLEBEN SIE NOCH NIE DAGEWESENEN REALISMUS IN ATEMBERAUBENDER 3D-GRAFIK.

COMBAT MISSION VERSETZT SIE ALS DEUTSCHER ODER ALLIIERTER AN DIE WESTFRONT DES ZWEITEN WELTKRIEGS, VON DER NORMANDIE DES JAHRES 1944 BIS HIN INS DEUTSCHLAND VON 1945.

- 3D-Grafik
- 3D-Soundeffekte
- 50 Szenarien
- Generator für Zufallsschlachten
- Über 125 Fahrzeugtypen
- Über 130 Infanterietypen
- Spiel gegeneinander über Internet, eMail oder an einem Computer
- Sechs Armeen (Amerikaner, Deutsche, Briten, Franzosen, Kanadier und Polen)
- Szenario-Editor
- Soldaten sprechen in Ihrer jeweiligen Heimatsprache
- Verschiedene Witterungen, Jahres- und Tageszeiten
- Fallschirmjäger, Eliteeinheiten, Luftangriffe uvm.!

"Combat Mission ist revolutionär - der neue Maßstab bei Kriegsspielen!"
CombatSim.com - Top Pick

BATTLEFRONT.COM

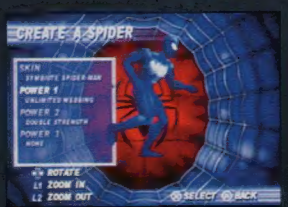
cdv
www.cdv.de

CDV Software Entertainment AG • Postfach 2749 • 76014 Karlsruhe • Tel. 0721/97224-0 • Fax 0721/97224-24

SPIDEY IST ZURÜCK AUF DER PLAYSTATION

Neue Angriffe und Kombos
Spidey hat eine ganze Menge neuer geladener Angriffe dabei. Darunter auch das Frost- und das Elektronetz.

Mehr Superschurken
Elektro hat Verstärkung durch Sandman und andere Fieslinge bekommen und versucht New York in seine Gewalt zu bringen.



Du bist was Du trägst
Im Modus „Mach Dir die Spinne" kannst Du Spidey je nach Auftrag mit verschiedenen Fähigkeiten und Kostümen ausrüsten.

SPIDER-MAN 2®

ENTER: ELECTRO™

UND DEN ERSTEN TEIL GIBT'S JETZT AUCH FÜR DEN PC!

PlayStation®

MARVEL®
www.marvel.com

Vicarious Visions

ACTIVISION®

MARVEL und Spider-Man: ™ und © 2001 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. © Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Entwickelt von Vicarious Visions. Lizenziert von Sony Computer Entertainment für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

www.activision.de